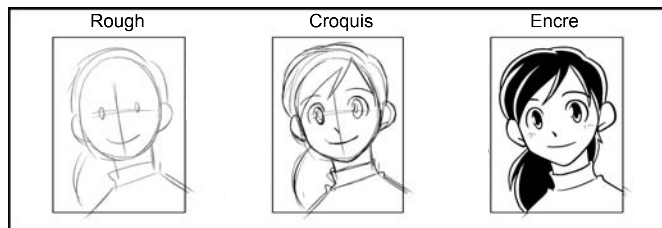
Débuter avec Manga Studio - Contenu -

Chapitre 1
Introduction

Qu'est-ce que Manga Studio?

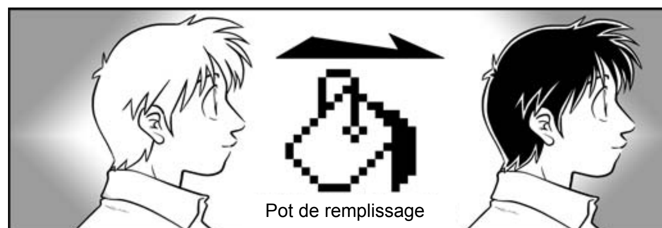
Manga Studio est un outil puissant de production, de mise en page et d'illustration de Bandes Dessinées en Noir & Blanc et de Mangas.



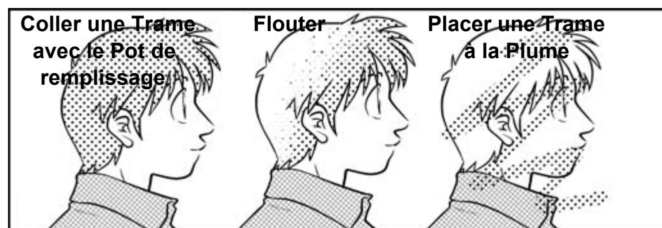
- Avec Manga Studio, les artistes peuvent créer leurs bandes dessinées en respectant le processus traditionel, depuis la pré-maquette jusqu'à la phase d'encrage.



- Utilisez la gomme pour le nettoyage de croquis ou utilisez-la une fois l'encrage fait.



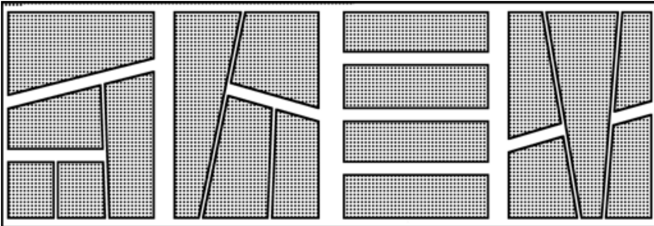
- Remplissez parties et régions en un seul clic avec le Pot de remplissage.



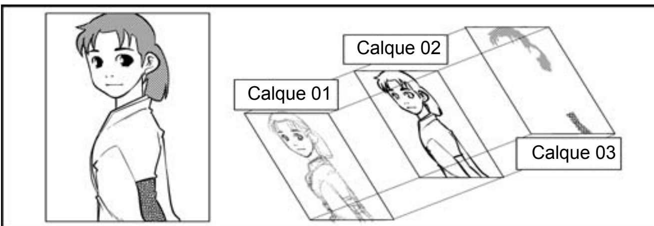
- Sélectionnez une région spécifique et appliquez des trames en une seule étape.



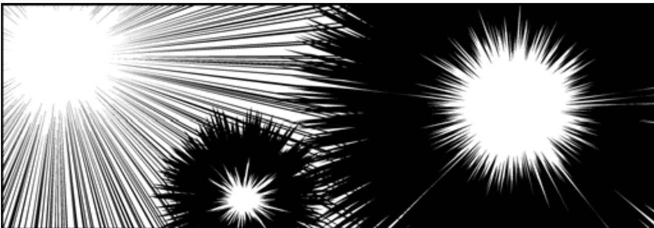
- Avec les milliers de trames incluses dans Manga Studio, vous ne serez jamais à court de trames, de motifs et autres contenus à utiliser pour vos illustrations et vos bandes dessinées!



- Les Guides de Cases rendent vos dessins rapides et faciles à mettre en oeuvre. Il donne aussi un aspect professionnel à votre travail.



- Les dessins complexes sont rendus simplement grâce à la puissance des calques de Manga Studio.



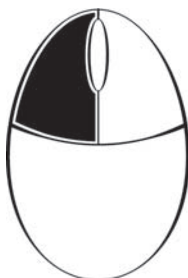
- Des Filtres intégrés créent des effets tels que des lignes de focus automatiquement.
- Avec Manga Studio, les artistes sont à-mêmes de créer rapidement et facilement des mangas et des bandes dessinées en employant une grande variété de techniques. Manga Studio supporte les fonctions des souris et des tablettes graphiques. Les fonctions intégrées à Manga Studio sont autant de réponses aux demandes des dessinateurs professionnels.

Dessiner avec la Souris ou avec le Stylet

Boutons de la Souris

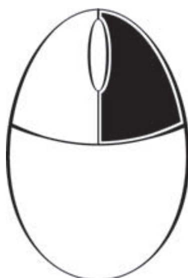
Dans ce manuel, nous nous référerons aux différents boutons et fonctions d'une souris.

Bouton Gauche



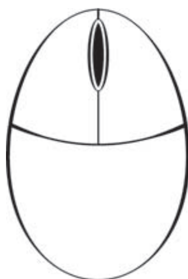
Le bouton gauche de la souris.

Bouton Droit



Le bouton droit de la souris.

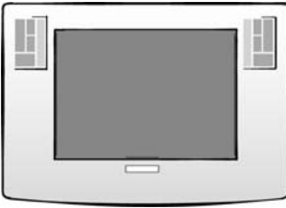
Molette et Bouton central



Le Bouton central de la souris (molette) - Pour certaines souris.

Parties de la Tablette Graphique

Tablette



Imaginez que la partie centrale de la tablette soit une feuille de papier ou votre canevas. Les actions effectuées avec le stylet sur cette partie de la tablette apparaîtront sur l'écran de l'ordinateur.

Stylet



Cette extrémité pointue est le moyen de "marquer" la tablette.

Bouton latéral



Il y a probablement un ou deux boutons le long de votre stylet. Le plus proche de la pointe est appelé le Bouton Latéral (ou DuoSwitch), et le plus proche de la partie haute est appelé le Second Bouton Latéral. Les boutons latéraux de certains modèles de tablettes peuvent être disposés différemment. Mais leurs fonctions sont les mêmes. Vous pouvez personnaliser les fonctions des boutons Latéraux dans les Propriétés de la Tablette, se trouvant dans le Panneau de Configuration de la tablette (Windows). Les réglages par défaut sont ceux décrits ci-dessous :

La Pointe de Touche du Stylet



L'extrémité du stylet correspond à votre plume.

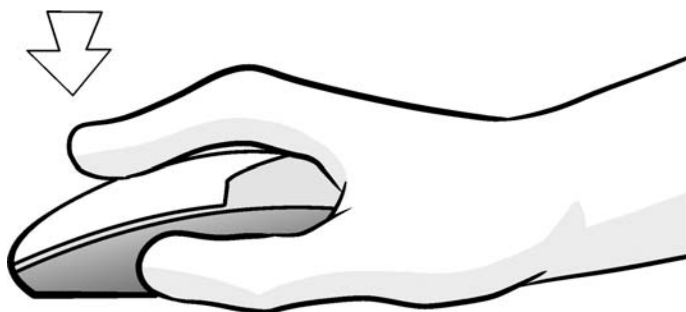
La Gomme



Sur le stylet, à l'opposé de la plume se trouve la gomme. Notez que certains stylets ne possèdent pas une telle touche.

Fonctions de la Souris et du Stylet

Une tablette graphique peut accomplir les mêmes opérations qu'une souris et permet à l'utilisateur d'accéder aux fonctions de menus ainsi qu'à d'autres, sans devoir passer d'un moyen de saisie à un autre. Au travers de ce manuel, nous vous apprendrons comment effectuer un certain nombre de tâches avec votre souris ou avec votre stylet, celles-ci sont décrites ci-dessous :



Clic-gauche

Avec la souris:



Appuyez une fois sur le bouton gauche.

Avec le stylet:



Faites une seule pression sur la tablette avec la pointe du stylet. Normalement, quand le manuel fait référence à un "clic" sur quelque chose, il se réfère au clic-gauche de la souris.

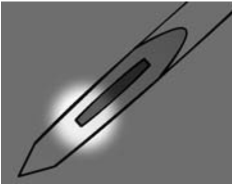
Clic-droit

Avec la souris:



Cliquez une fois sur le bouton droit.

Avec le stylet:



Cliquez une fois sur le bouton latéral inférieur.

Double-clic

Avec la souris:



Faite rapidement deux clic-gauches successifs.

Avec le stylet:

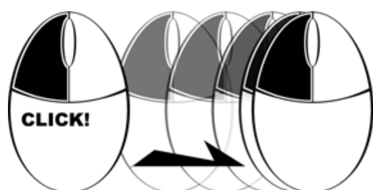


Effectuez avec le stylet deux pressions successives et au même endroit
Le double-clic peut être difficile au début : L'autre solution est d'appuyer sur le bouton latéral supérieur, ce qui est équivalent au double-clic.

Vous pouvez aussi ajuster la vitesse du double-clic, plus ou moins rapide, selon vos préférences.

Glisser

Avec la souris:



Cliquez en maintenant le bouton gauche puis déplacez la souris.

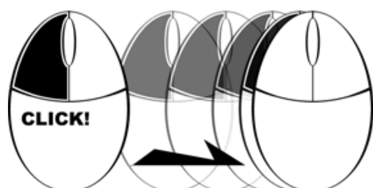
Avec le stylet:



Pressez et maintenez la pointe du stylet sur la tablette et déplacez le stylet.

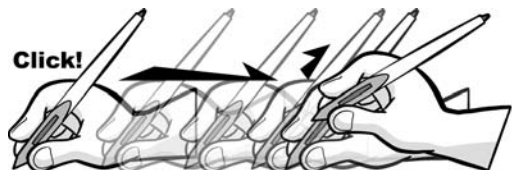
Glisser-déposer

Avec la souris:



Une fois l'objet glissé en position, relâchez le bouton gauche de la souris.

Avec le stylet:



Une fois l'objet glissé en position, relevez de la tablette la pointe de touche du stylet.

Raccourcis clavier

Beaucoup des fonctions et de contrôles de Manga Studio, en plus des menus et des panneaux, sont accessibles à l'aide de raccourcis clavier.

Touches [Ctrl (Contrôle)], [Alt], et [Maj]



Ces trois touches sont utilisées en combinaison avec d'autres touches et de manipulations de la tablette ou de la souris. Ces trois touches n'ont aucune fonction si elles sont utilisées indépendamment.

Touche [ESC (Echap)]



La touche [échap] interrompt l'opération ou annule la sélection active.

Touche [Retour arrière]



La touche de [Retour arrière] efface une lettre ou une image placée sur la gauche du curseur actif (derrière lui).

Touche [Suppr]



La touche [Suppr] efface une lettre ou une image placée sur la droite du curseur actif (devant lui).

Touche [Entrée]



La touche [Entrée] confirme votre sélection ou crée une nouvelle ligne lorsque vous écrivez un texte simple ou des caractères.

Touches de flêches



Les touches de flèches déplacent un curseur ou un guide.

Touche de Tabulation avant



La touche de [Tabulation], (représentée par deux flèches inversées l'une au-dessus de l'autre), Affiche ou Masque la totalité des panneaux et palettes de l'écran - (à l'exception de la Planche active).

La Barre-espace

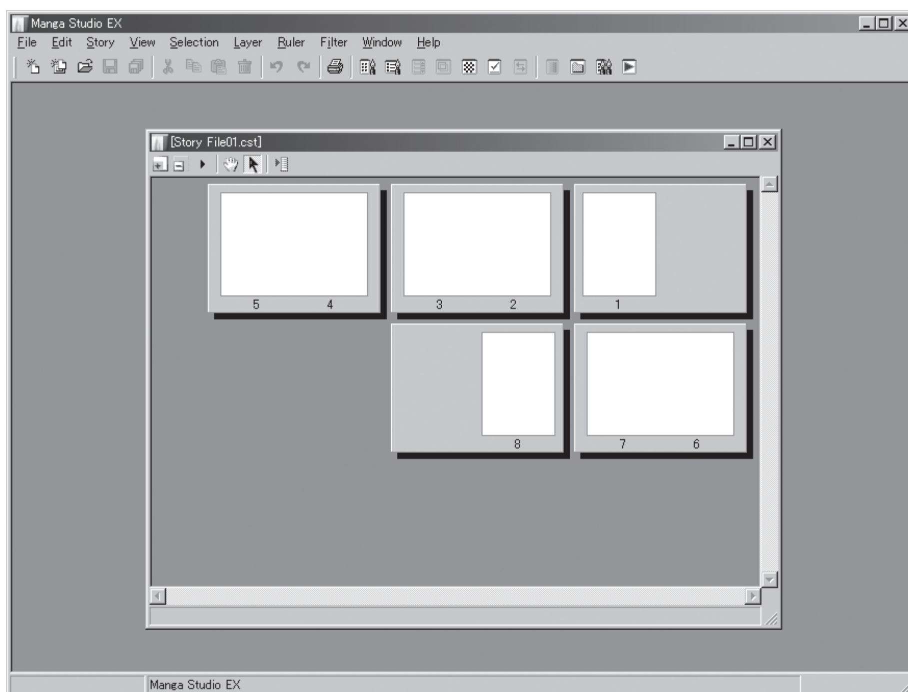


La [Barre-espace] crée un espace lorsque vous écrivez un texte.
En combinaison avec d'autres touches, la [Barre-espace] déplace ou oriente les fenêtres.

Palettes et Fenêtres de Manga Studio

Cette section traite des outils et des options disponibles dans les différentes palettes et fenêtres.

La fenêtre du Chapitre [Story]

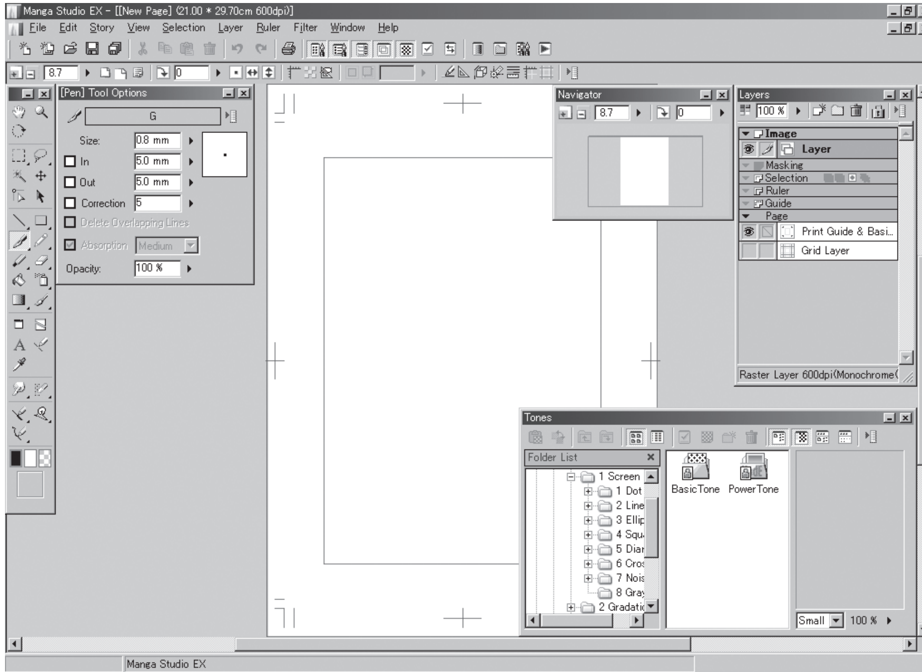


Fenêtre du Chapitre [Story] (Note: Manga Studio EX)

N'importe quelle page de votre chapitre est accessible depuis la fenêtre du Chapitre [Page]. Double-cliquez sur l'une de celles-ci pour l'ouvrir dans une fenêtre de Planche [Page].

Note:
Les images montrées dans ce guide sont issues de Manga Studio EX. Certaines fonctions présentées ne sont pas disponibles dans *Manga Studio Debut*. Veuillez vous reporter au Guide Utilisateur pour plus de détails.

La Fenêtre de Planche [Page]



Fenêtre du Chapitre [Page]. (Note: Manga Studio EX)

Barre [Menu] / Barre icône des Outils [Tools] (Note: Manga Studio EX)



(Note: Manga Studio EX)

Rangée du haut: Sélectionne une fonction dans les menus déroulants.
Rangée du bas: Sélectionne une fonction en cliquant sur son icône ou affiche/masque une Palette.

Barre d'icônes d'outils de la fenêtre de la Planche [Page].



(Note: Manga Studio EX)

Sélectionnez une fonction en cliquant sur son icône. Ces fonctions comprennent les manipulations de la planche, rotations et divers boutons d'accroche.

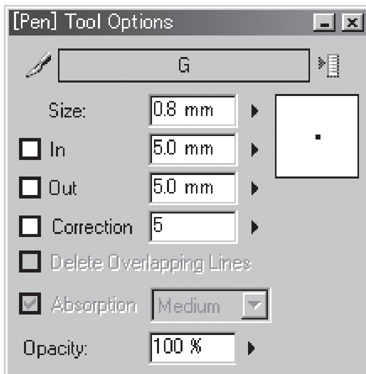
1: Palette Outils [Tools]



(Note: Manga Studio EX)

La palette Outils comprend une variété d'outils y compris la Plume [Pen], le Crayon [Pencil], la Gomme [Eraser] et autres.

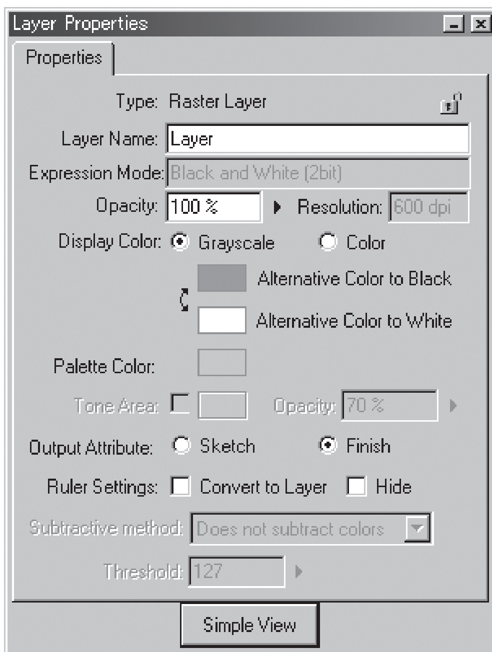
2: Palette des Options d'Outil [Tool Options]



(Note: Manga Studio EX)

Utilisez cette palette pour régler chaque outil.

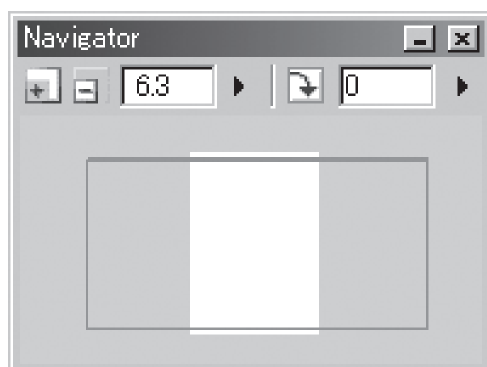
3: Palette des Propriétés du Calque [Layer Properties]



(Note: Manga Studio EX)

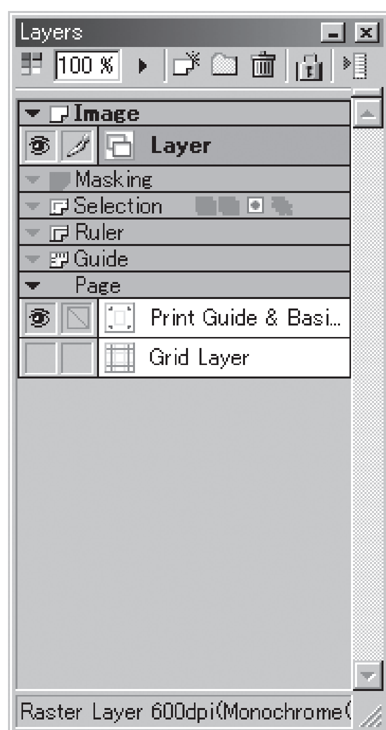
Utilisez cette palette pour régler les options du calque.

4: Palette de [Navigation]



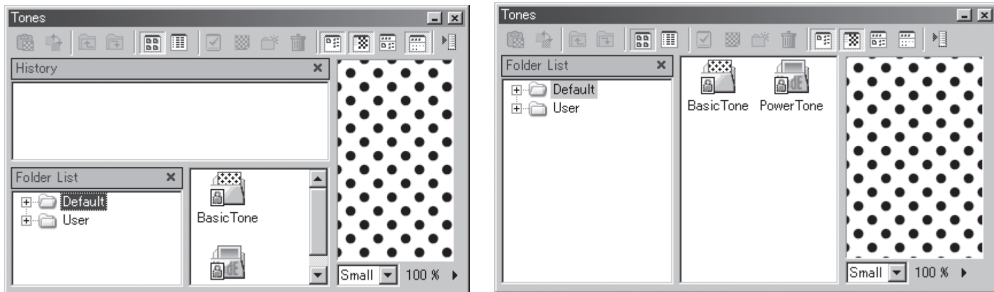
Utilisez cette palette pour naviguer rapidement et accéder à la totalité de planche.

5: Palette des Calques [Layers]



Créez, sauvegardez, et éditez des calques ainsi que leurs informations associées à cette palette.

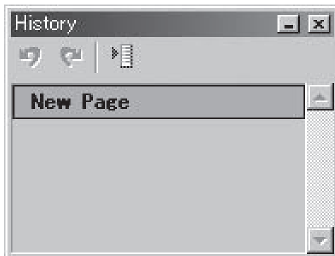
6: Palette des Trames [Tones]



(Note: Manga Studio EX)

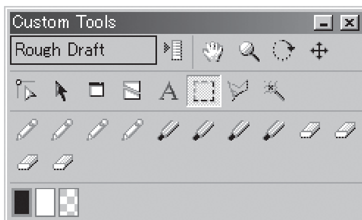
Manga Studio offre plus d'un millier de trames différentes que vous pouvez choisir dans la pallete des Trames.

7: Palette de l'Historique [History]



Manga Studio enregistre et conserve la totalité de l'historique de votre travail. Retrouvez ce que vous avez fait ici ou sélectionnez des opérations à annuler ou à rétablir.

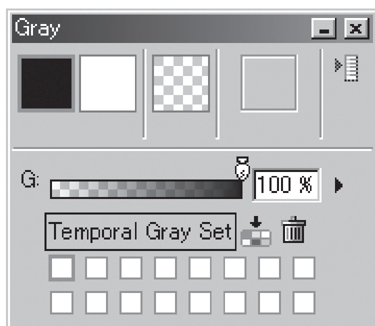
8: Palette des Outils personnalisés [Custom Tools] (EX)



(Note: Manga Studio EX)

Utilisez cette palette pour ranger et personnaliser vos outils favoris.

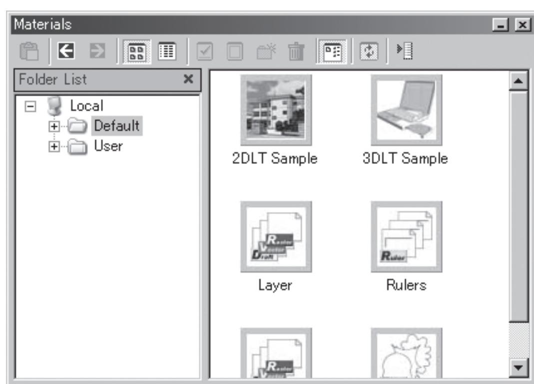
9: Palette des Gris [Grey] (EX)



(Note: Manga Studio EX)

Utilisez cette palette pour contrôler les couleurs d'encrage. Vous pouvez en ajuster la concentration et enregistrer vos réglages pour plus tard.

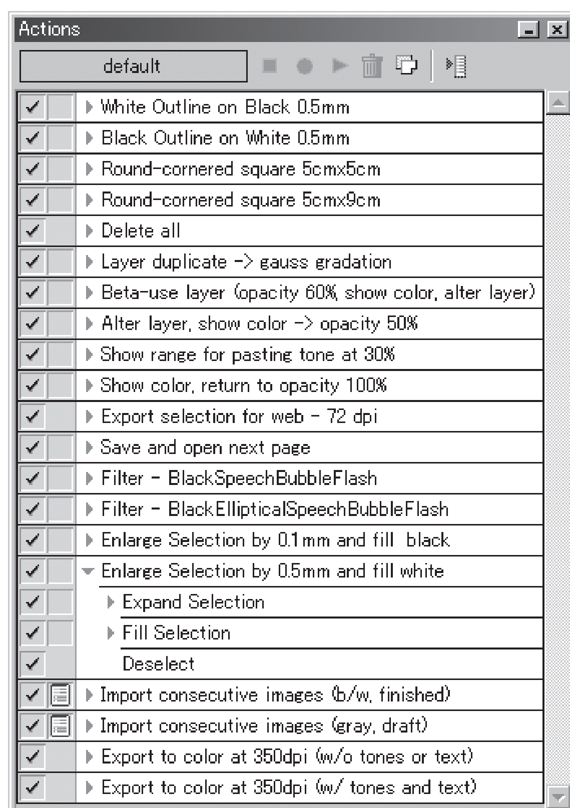
10: Palette des Contenus [Materials] (EX)



(Note: Manga Studio EX)

Sauvegardez ici le contenu des planches ou des calques de Manga Studio. Considérez cette palette comme un tiroir. Les objets placés ici peuvent être réutilisés pour des planches ou des projets différents.

11: Palette [Actions] (EX)



(Note: Manga Studio EX)

Enregistre et conserve des suites de commandes fréquement utilisées (macros). Une fois enregistrées, vous pouvez effectuer des actions complexes d'un seul clic.

Installation

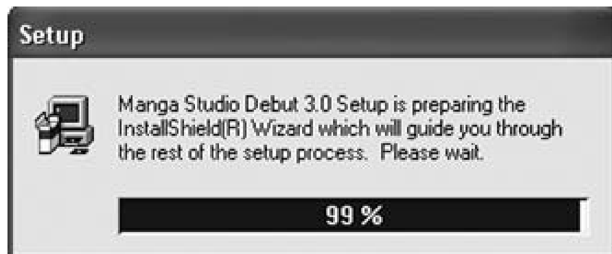
Suivez les instructions suivantes pour installer Manga Studio.

Insérez le CD de l'application.



Interface d'installation (Note: Manga Studio Debut)

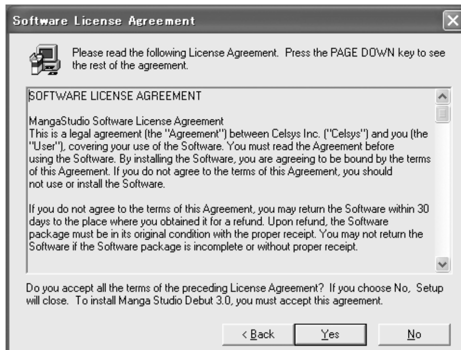
Insérez le CD-ROM de l'application dans votre ordinateur personnel.
Après quelques instants, l'installeur apparaît à l'écran.



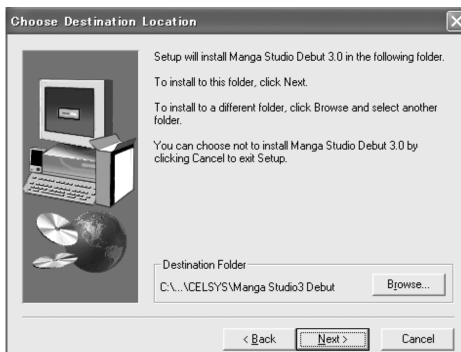
Attendez quelques secondes.



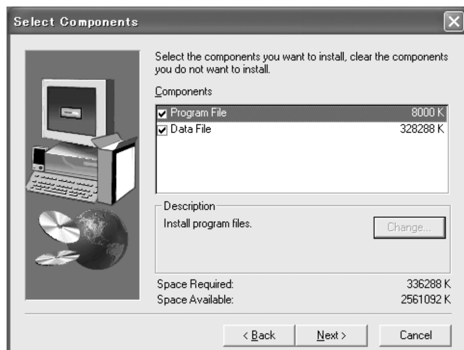
Après avoir lu le texte dans la fenêtre, cliquez sur le bouton [Next] - (Suivant).



Lisez attentivement l'Accord de Licence. Cliquez [Yes] (oui) si vous êtes d'accord avec les termes de la licence. Dans ce cas, poursuivez l'installation.



Choisissez l'emplacement où le dossier d'installation de Manga Studio doit être créé. Cliquez sur le bouton [Next] (Suivant) pour accepter l'emplacement par défaut.



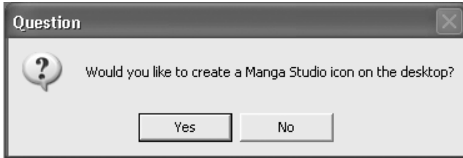
Choisissez quels composants de Manga Studio vous voulez installer. Cliquez sur le bouton [Next] (suivant) pour effectuer l'installation standard.



Création des icônes de l'installation. Cliquez sur le bouton [Next] (suivant) pour accepter les icônes par défaut.

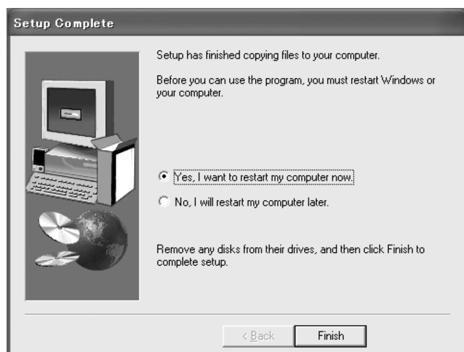


La copie des fichiers commence. Ce processus prend quelques minutes.



Au cours de l'installation, décidez s'il faut créer un raccourci sur le bureau. Sur Windows, Manga Studio peut aussi être lancé par le menu [démarrer], depuis le menu [tous les programmes].

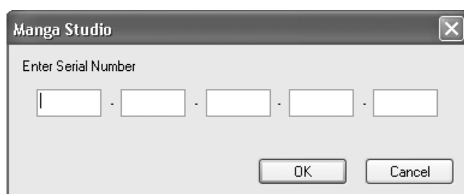
Redémarrage



Vous devrez redémarrer votre machine avant de lancer Manga Studio. Pour redémarrer immédiatement, cochez sur [Yes] puis cliquez sur [Finish].

Important:
Vous ne devez pas éjecter le CD d'installation avant d'avoir entré le numéro de série.

Entrée du Numéro de Série



À la suite de l'installation de Manga Studio, il vous sera demandé de saisir votre clef de licence. La saisie de ce numéro de série n'est requise qu'une seule fois. Souvenez-vous qu'il est important de ranger ce numéro dans un endroit sûr.

Chapitre 2
Dessinons!

Premier Croquis

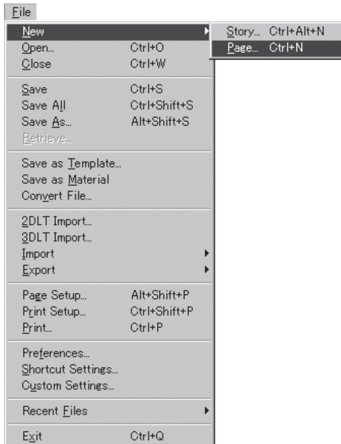


Avant de tenter une séquence complète de création de bande dessinée ou de manga, faisons un croquis qui nous permettra de nous familiariser avec le mode de fonctionnement de Manga Studio. Lancez-vous et ouvrez Manga Studio Debut ou EX, s'il ne l'est pas déjà.

Cette section vous présente trois étapes basiques de travail avec Manga Studio:
- Création d'une planche
- Dessiner avec la plume
- Manipulation du plan de travail (Zoom, Rotation, Translation, etc.)

Préparer la Planche de Dessin

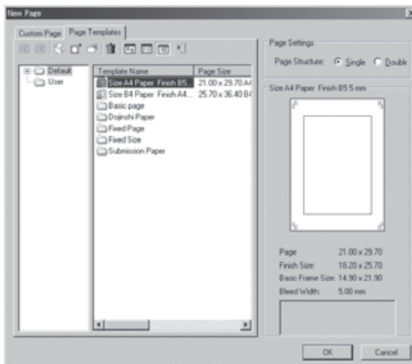
Pour un simple croquis, vous n'avez besoin que d'une seule planche (page).



(Note: Manga Studio EX)

- Cliquez sur Fichier [File] - Nouveau [New] - Planche [Page] pour ouvrir le dialogue de la Nouvelle planche [New Page].

Sélectionnez une planche parmi la liste.
Manga Studio fournit un nombre de modèles de planches de différentes tailles. Vous pouvez soit sélectionner un modèle, soit spécifier la dimension que vous voulez dans l'onglet Planche Personnalisée.
[Custom Page]



Le dialogue de la Nouvelle Planche [New Page] (Note: Manga Studio EX)

Choisissons l'onglet [Custom Page] et changez le nombre de pouces [inches] dans le menu déroulant intiltulé [Units].
Dans le menu sur la droite de la Hauteur [Eight] et de Largeur [Width], choisissez [A4]. Si vous cochez la case intitulée Dimensions Intérieures [Inside Dimensions], un guide rectangulaire s'affiche pour vous indiquer la partie qui sera probablement imprimée la plupart du temps, lorsque vous enverez le fichier à l'imprimeur.

Cliquez sur [OK] pour créer la nouvelle planche.

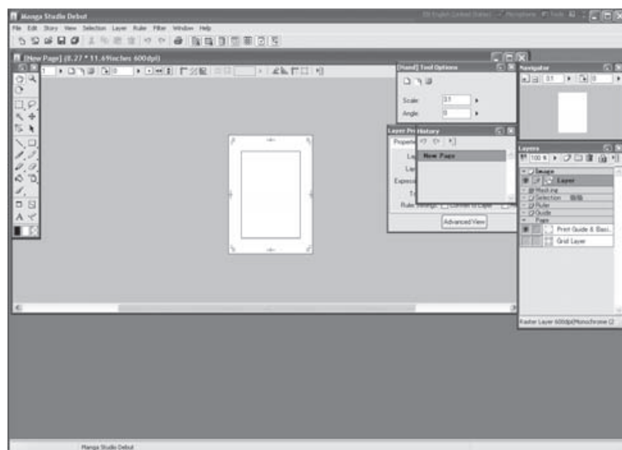
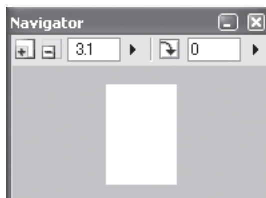


Planche [Page] (Note: Manga Studio Debut)

Plusieurs palettes s'ouvrent, y compris la fenêtre de la Planche [Page] qui contient une page blanche. La fenêtre de la Planche est l'endroit où vous dessinez ou éditez. Si vous le voulez, vous pouvez ouvrir de multiples fenêtres de cette page pour travailler sur deux secteurs de planche en même temps ou pour regarder ~~un endroit de~~ différents points de vues (voir le Chapitre 3 - pour plus d'information sur l'ouverture de fenêtres multiples de planches [Page]). Si vous ouvrez plus d'un fichier Manga Studio, chacun de ceux-ci s'ouvrira aussi dans une fenêtre de Planche séparée.

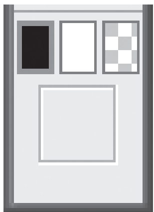
Chaque palette est expliquée plus complètement dans le Guide Utilisateur, mais pour le moment observez la palette de [Navigation]. Cette palette montre une vignette de prévisualisation de la fenêtre de la Planche et, elle est utile pour le zoom avant/arrière ou se déplacer rapidement dans la page.

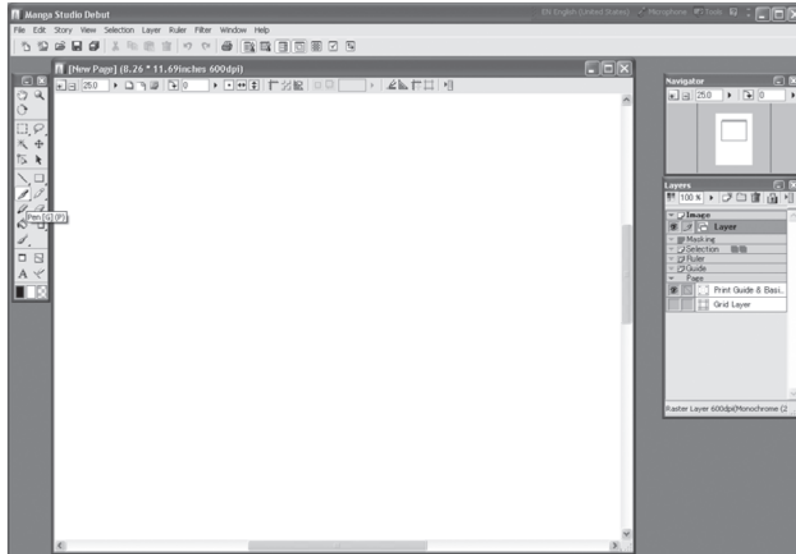


Zoomez plusieurs fois en cliquant l'icône "+" de la palette du [Navigateur] et redimensionnez la fenêtre de la [Planche] afin de remplir le plus possible l'espace de travail de Manga Studio. Vous pouvez aussi fermer les palettes qui obstruent votre vue, mais laissez les palette Outils [Tools] et Calques [Layers] ouvertes pour le moment - (vous pouvez fermer/ouvrir les palettes depuis le menu Affichage [View] à tout moment).

Dessiner avec la Plume



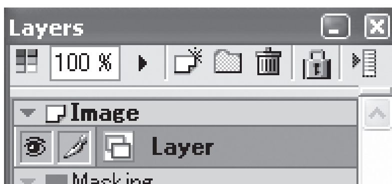




La fenêtre de la Planche [Page] ainsi qu'un agrandissement de la palette Outils [Tools] pour montrer l'outil Plume [Pen] (en-haut) et l'encre Noire [Black] (au-dessous).

Sélectionnez l'outil Plume [Pen] dans la palette Outils [Tools] et vérifiez que l'Encre noire soit sélectionnée au bas de la palette des outils. Pour des Crayonnés plus appuyés vous pourriez choisir le Crayon [Pencil] cependant, la Plume [Pen] est ici parfaite pour un simple croquis.

Pour dessiner à l'écran, utilisez le stylet exactement comme vous le feriez avec un stylo ordinaire. Simplement, prenez garde de ne pas appuyer accidentellement sur le bouton latéral lorsque vous dessinez.

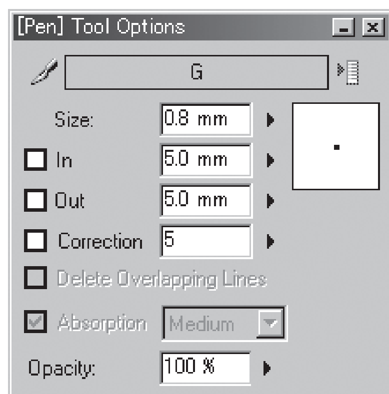


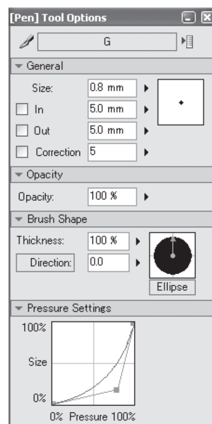
Note:

Si l'oeil d'affichage, sur la gauche de l'entrée du calque n'est pas visible, le calque est caché et ne peut recevoi de dessin. Cliquez sur l'oeil fermé pour afficher le calque. Si l'icône représentant une plume n'est pas visible cliquez sur l'entrée du calque pour l'afficher et le rendre actif pour le dessin, comme montré ci-dessous.


Travailler avec la Plume.

Options de l'outil [Plume]

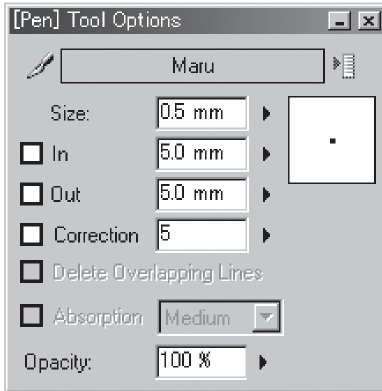




Palette des Options de la [Plume] (Note: Manga Studio EX)

L'outil [Plume] est totalement réglable, de façon à simuler l'impression de différent types d'encres. S'il n'est pas déjà affiché, ouvrez la palette [Options Outil] depuis le menu Affichage. Cette palette vous informe sur les différentes options pour l'outil actuellement actif. Les outils de dessin (tels que plumes et brosses) sont sensibles à la pression, celle-ci peut être réglée dans la palette [Options Outil]. Pour modifier la forme et la sensibilité d'une brosse, cliquez sur le petit menu dans le coin supérieur droit de la palette Options Outil et cliquez sur [Advanced Settings Mode].

Essayez de régler l'épaisseur du trait de la [Plume]. La taille [Size] détermine l'épaisseur du trait.



Palette Options de l'outil Plume [Pen] (Note: Manga Studio EX)

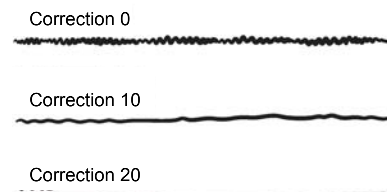
En haut de la palette des options de l'outil [Tool Options] se trouve un menu déroulant comportant plusieurs réglages prédéfinis pour la Plume [Pen]. La forme "G" rend un trait doux et souple avec une possibilité de gamme de lignes fines et épaisses. La forme "Maru" (ou la "Ronde") est employée pour tracer les lignes fines. La forme "Kabura" (ou le "Navet") rend des lignes très égales et uniformes. La forme "school", fait également des lignes très égales mais plus fines que celles de la forme "Kabura". La forme "Brosse" est utilisée comme une brosse, et la forme "Grey Use" est très épaisse et est utilisée pour les ombres et d'autres effets similaires. Essayez donc ces plumes prédéfinies mais rappelez-vous que vous pouvez toujours régler les options de n'importe quelle forme pour l'adapter à vos besoins, selon vos préférences personnelles.

In / Out



Dans la palette des options de la Plume, vous remarquez que vous pouvez aussi régler l'attaque et la sortie des traits de plume. Une grande valeur en entrée [In] donne à l'encre un trait de dessin progressif sur la planche, comme pour une brosse. Une valeur plus petite donnera des lignes plus fines en entrée (plus proche de la pointe d'une véritable plume). L'inverse est aussi vrai pour les valeurs en sortie [Out]. Assurez-vous que les cases [In] et [Out] sont cochées pour appliquer ces effets.

Correction des Lignes Imprécises



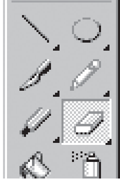
La palette Options Plume [Pen Tool Option] comprend aussi la [Correction] servant à réduire l'aspect irrégulier ou hésitant qui peut survenir parfois lorsque vous dessinez avec une tablette graphique. Plus grande sera la [Correction], plus grand sera le lissage de la ligne. La valeur de correction se situe entre 0 et 20.

Note:

Voir le Chapitre 5 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur l'utilisation de la Plume [Pen].

Utilisation de la Gomme - [Eraser]

Manga Studio contient une Gomme pour vous aider à corriger toute erreur - y compris les erreurs d'encrage.



Palette [Outils]

Dans la palette des Outils [Tools], cliquez sur l'icône de la Gomme [Eraser].

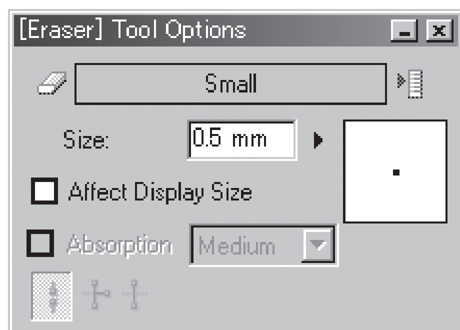
Apprenons à effacer une ligne.



Utilisation de la Gomme.

Exercez-vous à effacer les encrages avec la gomme.

Les Options de la Gomme - [Eraser] Tool Options



La palette des Options de l'Outil de la Gomme (Note: Manga Studio EX)

Vous pouvez régler la largeur de la Gomme, parmi les autres réglages possibles de la palette (pression, forme, etc. Reportez-vous au Guide Utilisateur - Chapitre 5, pour plus de précisions). Plus large est la taille, plus grande sera la surface gommée.

Manipuler la Planche

Vous pouvez ajuster la taille de la planche ou sa position à l'écran pour l'adapter à votre manière de dessiner ou pour ajouter quelques détails à un endroit précis de votre planche, ou tout simplement, pour observer comment ceux-ci affectent l'ensemble du dessin.

Voir la Totalité de la Planche - Le Zoom Arrière



Après un Zoom arrière

Pour zoomer en arrière et voir l'ensemble de la planche après avoir travaillé sur une petite partie, cliquez sur la planche tout en appuyant simultanément sur les touches [Ctrl], [Alt] et la barre [Espace]. Continuez de cliquer jusqu'à ce que la taille vous convienne.

Pour dessiner les détails - Le Zoom Avant

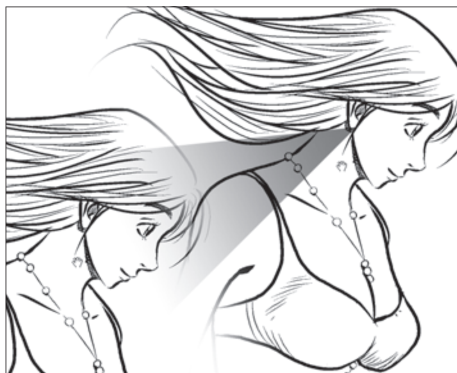


Après un Zoom avant

Pour faire un zoom avant et vous focaliser sur une région spécifique de la planche, cliquez là où vous désirez travailler tout en appuyant simultanément sur les touches [Ctrl] et la barre [Espace]. Continuez de cliquer jusqu'à ce que la taille vous convienne.

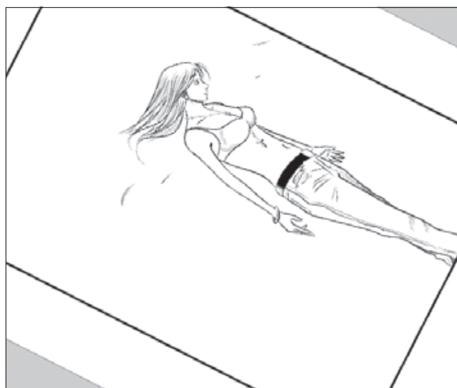
Note:
Appuyez simultanément sur les touches [Ctrl] et les touches '+' ou '-' du clavier déclenche aussi le Zoom av/ar.

Déplacer la Planche


Déplacer la Planche

Pour déplacer la planche, cliquez sur l'outil Main [Hand] situé dans la palette Outils [Tools], et déplacez votre page en faisant un clic glissé sur celle-ci.

Rotation de la Planche

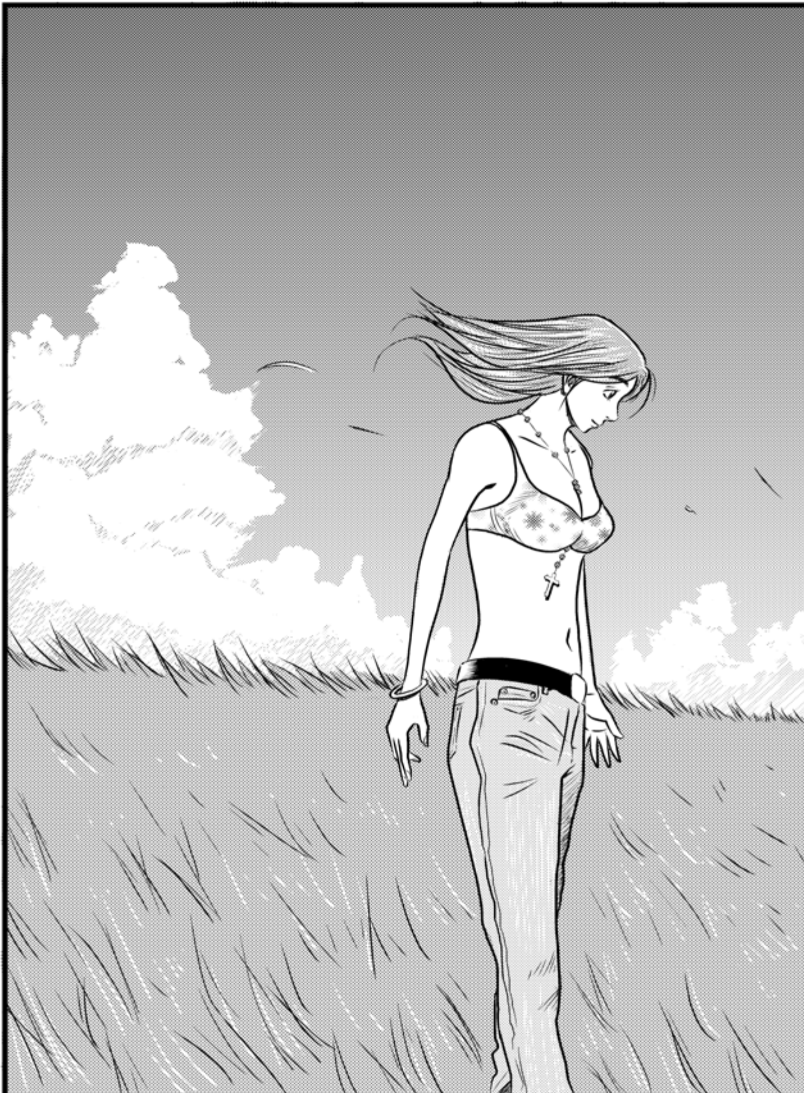

Orienter une Planche

Pour orienter la partie visible de la planche, sélectionnez l'outil [Rotation] situé dans la palette Outils [Tools] et orientez votre planche en faisant un clic maintenu sur celle-ci.

Note:
Voir Chapitre 3 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur les manipulations des planches et des fenêtres.

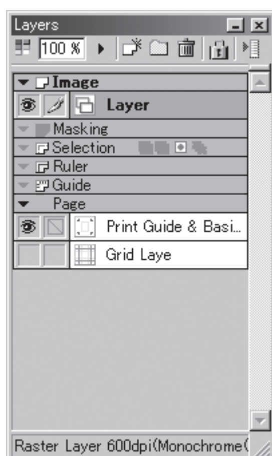
Dessinons une Illustration

Faisons une illustration complète, pas à pas, en commençant par un croquis, en employant la plume pour l'encrage et en appliquant une trame. Nous apprendrons aussi les bases du travail avec les calques.



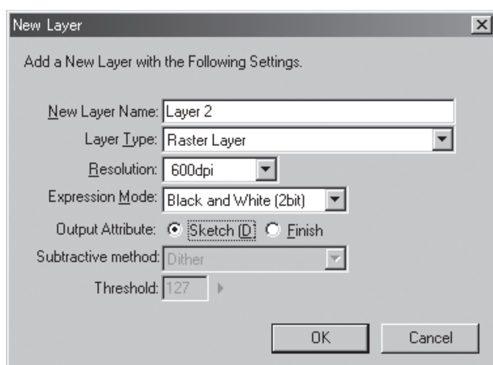
Faisons un Croquis

Créez un calque de croquis. Pour ouvrir la palette des Calques [Layers], dans le Menu, cliquez sur [Windows] et sélectionnez [Layers].



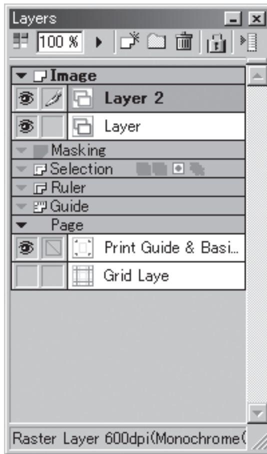
Palette des Calques - [Layers]

Cliquez sur l'icône [New] (nouveau) pour créer un nouveau calque.



Dialogue du Nouveau Calque

Lorsque s'ouvre le dialogue du nouveau calque, sélectionnez [Raster Layer] (Calque pixel) dans le menu [Layer Type] [600] dpi dans le menu [Résolution] et [Black (1bit)] dans le menu [Expression Mode]. Sélectionnez l'attribut de sortie: Croquis [Sketch]



Palette des Calques - [Layers]

Un nouveau calque Bitmap [Raster Layer] a été créé. Une petite plume est affichée sur la gauche du calque sélectionné - c'est le calque sur lequel apparaîtra votre travail. Il est important de se rappeler du calque sur lequel vous dessinez.

Note:
Voir Chapitre 4 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur la façon de travailler avec les calques.

Travailler avec le Crayon - [Pencil]

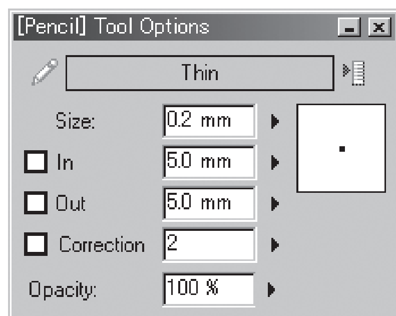
Sélectionnez le Crayon [Pencil] dans la palette des outils [Tools] et l'encre Noire [Black].





Un Croquis

Vous pouvez tracer des lignes plus ou moins foncées en modifiant l'opacité du Crayon.



Palette des Options du Crayon

Les réglages du Crayon peuvent être modifiés dans la palette des Options Outil [Tool Options]. Choisissez parmi les réglages [Thin] (Fin), [Medium], [Thick] (Épais) ou les autres réglages disponibles.

Note:
Voir Chapitre 5 Pour plus de détails sur la façon de travailler avec l'outil Crayon.

Utiliser la Gomme - [Eraser]

Sélectionnez la Gomme [Eraser] située dans la palette Outils [Tools] et effacez vos erreurs. Comme décrit plus haut, une ligne tracée avec le Crayon peut être gommée de la même façon que pour les lignes tracées à la Plume.

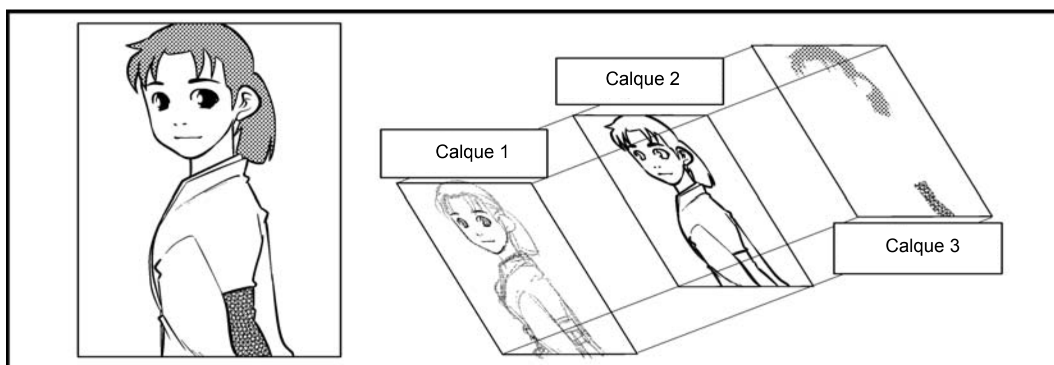


Qu'est-ce qu'un Calque?

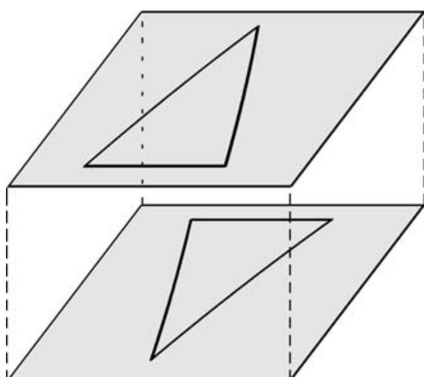
Utiliser les Calques

Une fois le croquis terminé, l'étape suivante est l'encrage. Dans la Bande Dessinée traditionnelle, ce n'est que lorsque l'encrage est fait, que l'artiste efface les esquisses crayonnées. Avec Manga Studio, l'artiste prend un grand avantage des calques pour accélérer le processus de création. Mais avant de démarrer, voici une brève explication sur les calques.

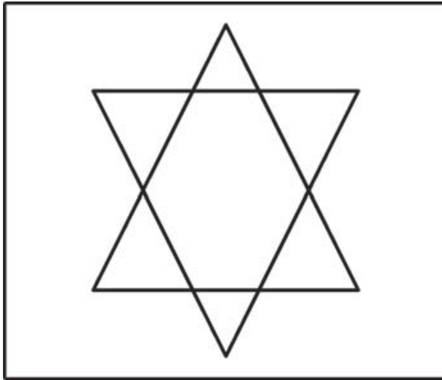
Avant tout, les oeuvres réalisées avec Manga Studio sont dessinées sur des calques.



Un calque est identique à une feuille totalement transparente sur laquelle vous pouvez dessiner. Lorsque vous composez votre travail imaginez simplement que vous dessinez sur des superpositions de feuilles..



Lorsque deux calques se superposent, leurs dessins se superposent et sont vus comme un seul dessin, comme vous pouvez le voir sur l'image page 43.

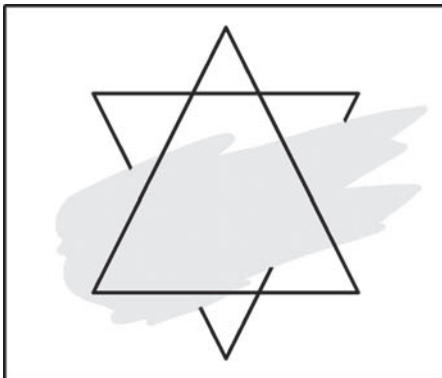


Calques Superposés

Avantages à Utiliser des Calques

Il y a plusieurs avantages à utiliser des calques individuels.

(1) Les dessins sont indépendants l'un de l'autre.



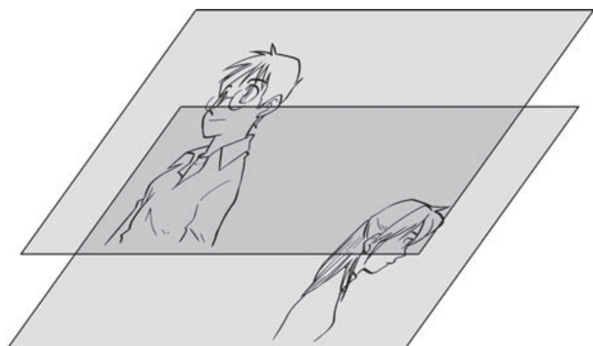
Il est possible d'effacer des images sur un seul calque.

Les travaux d'encrage, de plume ou de gommage peuvent être appliqués indépendamment à chaque calque. Essayez de travailler sur des images superposées à un personnage, classez les selon leur type de dessin et utilisez des guides pour des corrections faciles. .

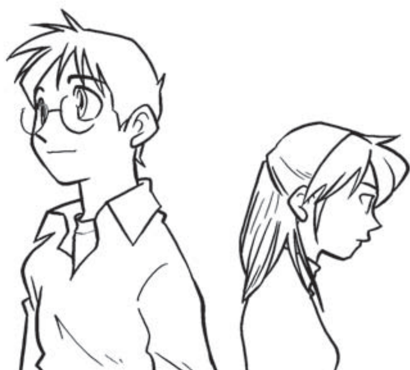
(2) Empilement des Calques



Dessinons deux personnages sur deux calques séparés.



Chacun des personnages peut être déplacé indépendamment parce qu'ils sont dessinés sur des calques séparés.



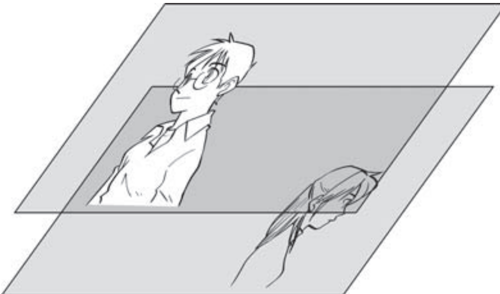
En faisant simplement glisser les calques, vous pouvez changer la manière dont inter-agissent les personnages en les rapprochant ou les éloignant l'un de l'autre.



Optez pour une encre Blanche quand deux personnages sont trés proches afin que leurs lignes se superposent.



Remplir le personnage d'une encre blanche évite que ses traits ne se confondent avec d'autres.



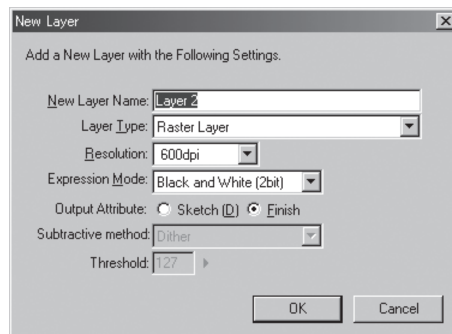
Essayez de manipuler les calques en prenant compte de l'ordre de superposition (d'empilement). Une fois que tout cela est arrangé, commencez votre travail d'encrage sur le calque réservé.

Note:
Voir Chapitre 4 - Calques - du Guide Utilisateur pour plus de détails sur les différents réglages de calques.

Encrage

Créer un Claque pour l'Encrage

Prenez la Plume [Pen] pour les travaux d'encrage. Dans la palette des Calques [Layers], cliquez sur l'icône [New].



Dialogue du Nouveau Calque - [New Layer]

Lorsque le dialogue du nouveau calque apparaît, sélectionnez [Raster] comme type de calque [Layer Type] - (c'est un calque pixel ou bitmap), [600] dpi comme [Résolution] et [Black & White (2bit)] pour [Expression Mode]. Cochez le bouton [Finish] (Finition) pour fixer son attribut de sortie [Output Attribute].

Note:

En faisant un croquis sur un calque ayant un attribut [Croquis / Sketch] choisi comme Attribut de Sortie [Output Attribute], vous pouvez facilement cacher ces calques de croquis lors de l'impression - vous pouvez spécifier de n'imprimer QUE les calques ayant l'attribut [Finish] (Finition).

Encrage

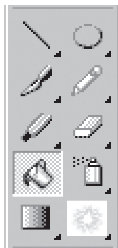
Le travail avec la Plume est similaire au travail avec le crayon.



Penwork

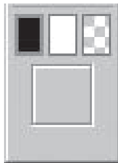
Encrage

Vous pouvez facilement et rapidement remplir une région délimitée par des traits avec l'outil de Remplissage (ou le Pot de remplissage) - [Fill] - c'est à dire une région fermée.



Palette Outils (Note: Manga Studio EX)

Cliquez sur le Pot de remplissage [Fill] situé dans la palette Outils [Tools].



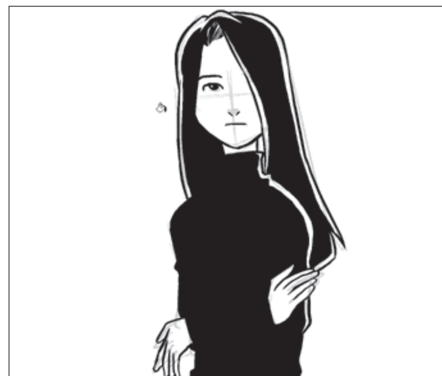
Palette Outils (Note: Manga Studio EX)

Dans la palette Outils [Tools], sélectionnez une encre noire (Black).



Avant le Remplissage

Cliquez sur la région fermée avec le Pot de Remplissage [Fill].



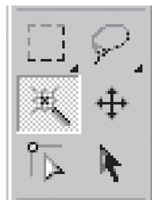
Après le Remplissage

La région fermée est alors remplie de noir.

Appliquer des Trames [Tones]

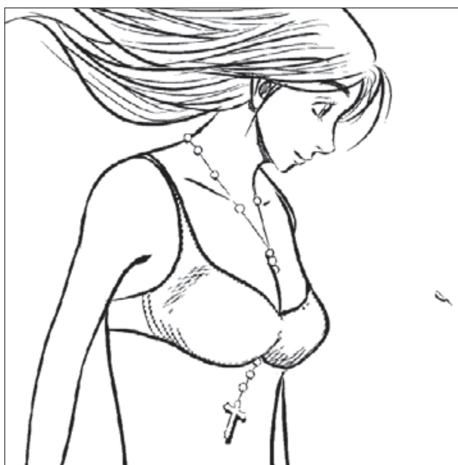
Avec l'outil Plume [Pen]

Vous pouvez aussi utiliser la plume [Pen] pour appliquer des trames.



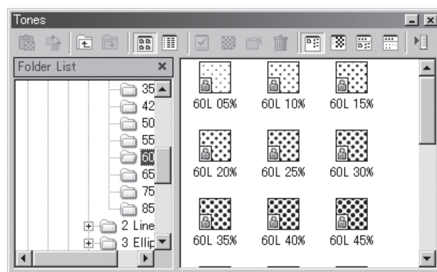
Palette des Outils [Tools]

Sélectionnez le dossier contenant les trames pré-enregistrées dans la palette de Trames [Tones] et cliquez sur la vignette de la trame que vous désirez utiliser. En bas de la palette Outils - [Tools], au-dessous des trois échantillons d'encres, une vignette et le nom de la trame activée apparaît.



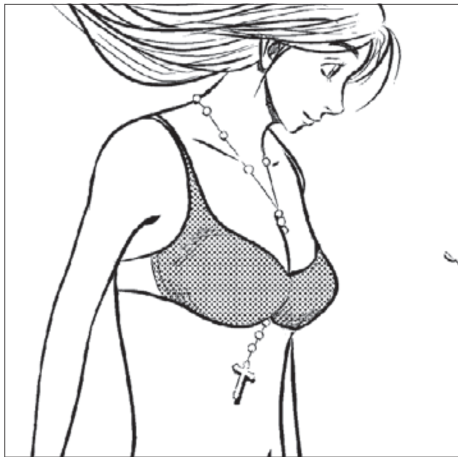
Sélectionnez la région sur laquelle vous désirez appliquer la trame.

Cliquez sur l'icône de trame qui est apparue dans la palette des Outils [Tools] pour choisir la trame pour la couleur d'encre.



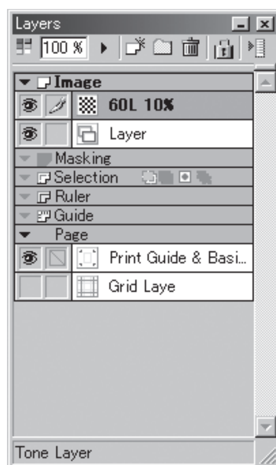
Palette des Trames [Tones]

Sélectionnez l'outil Plume [Pen] et déplacez le curseur au-dessus de la planche. Sur celle-ci, le curseur de l'outil plume devient une icône de trame ce qui vous indique que vous êtes prêts à "coller" la trame active.



Trame appliquée

Vous pouvez appliquer librement vos trames avec une plume ou un outil de dessin.



Palette des Calque [Layers]

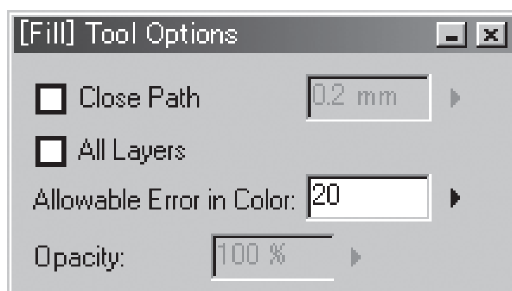
En regardant la palette de Calques [Layers], vous avez la confirmation qu'un nouveau Calque de Trame [Tone Layer] a bien été créé.

Note:

Manga Studio gère les trames individuellement - chacune d'elle est placée sur un calque séparé, tout comme le sont les calques dédiés à l'encrage ou aux croquis. Cela permet à l'artiste de changer une trame ou un motif à tout moment sans conséquence pour les autres éléments. Voir Chapitre 7 pour plus de détails sur les Trames.

Utiliser l'outil de Remplissage [Fill]

Vous pouvez aussi employer le Pot de Remplissage pour coller les trames. Cela se fait de la même manière que de remplir une région fermée avec l'encre.



Palette des Options de Remplissage [Fill Tool Options] (Note: Manga Studio EX)

Dans les Options, assurez-vous de bien cocher [All Layers] - (Concerne tous les calques).

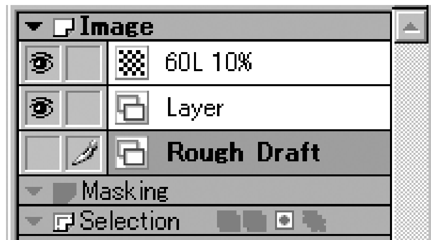
Note:

Les trames sont placées sur leur propres calques, séparés des autres calques (tels ceux utilisés pour l'encrage). Cochez: Tous les Calques [All Layers] pour remplir à la volée toutes les régions cloisonnées de tous les calques visibles. Le Remplissage [Fill] peut être appliqué sur des calques de Trame supplémentaires sur une région cloisonnée d'un calque utilisé pour les travaux de dessin - (encrage, crayonné, etc.).



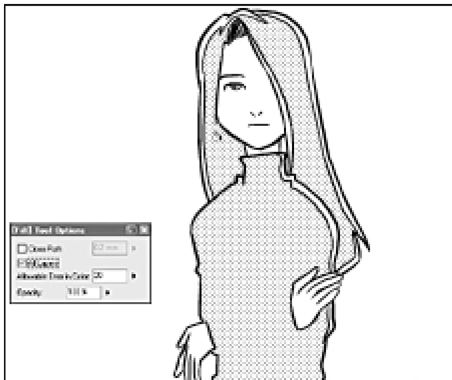
Avant le Remplissage [Fill]

Sélectionnez l'outil de Remplissage [Fill] et sélectionnez aussi une région cloisonnée (fermée).
Cachez le calque servant actuellement au croquis.

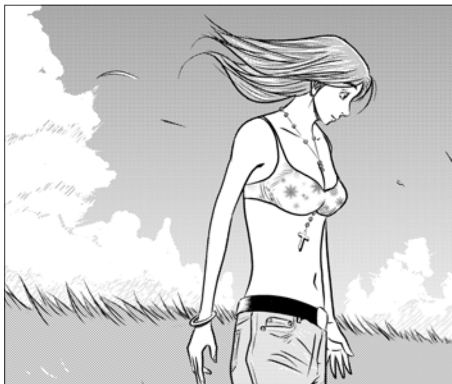


Palette des Calques [Layers]

Cliquez sur l'oeil d'affichage du calque [Layer Display], dans la palette des calques -[Layers]- pour cacher un calque.


Après un Remplissage [Fill]

Une trame a été appliquée avec l'outil de Remplissage [Fill].

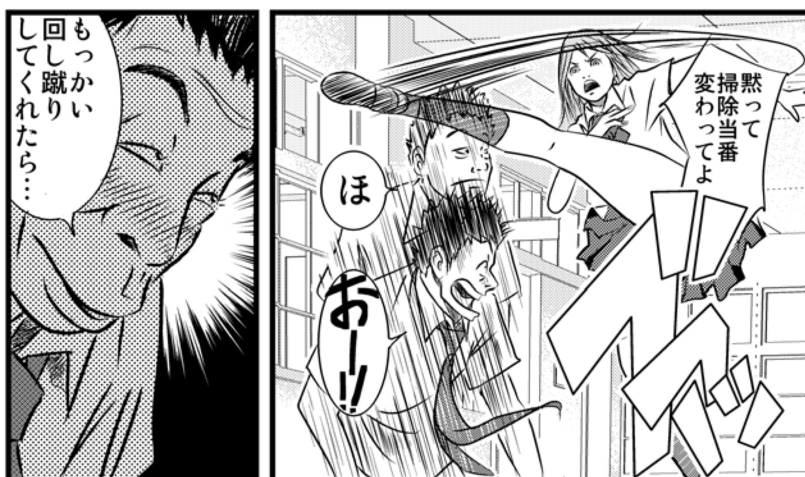

Après le collage d'une Trame [Tone]

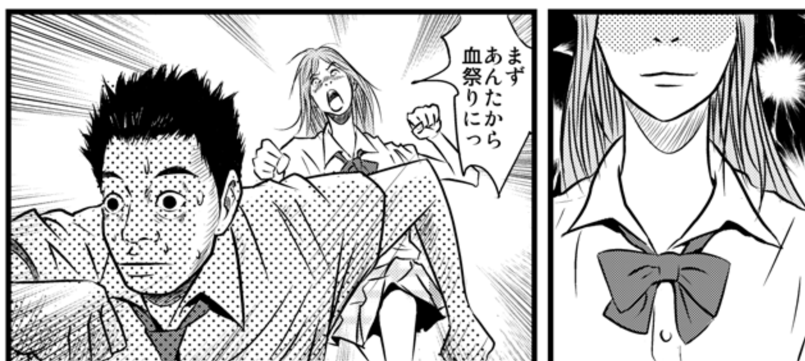
Répétez les opérations ci-dessus pour coller des trames. Essayez et expérimentez une variété de trames - la Gomme [Eraser] peut être employée aussi sur les trames afin de créer des effets intéressants.

Faisons notre propre B.D.

Dessinons notre propre Bande Dessinée. Contrairement à la pratique du croquis vue plus haut, vous devrez préparer plus d'une planche afin de créer une bande dessinée complète. Même si les étapes sont semblables il y a quelques différences à prendre en compte.







Préparer plusieurs Planches [Pages]

Lorsque vous créez une BD, spécifiez le nombre de pages de votre chapitre - ou de votre histoire-. Vous aurez toujours la possibilité d'ajouter des planches au cours de votre travail.

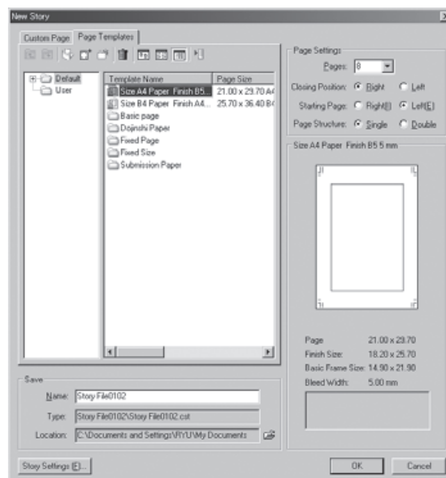


(Note: Manga Studio EX)

- Sélectionnez [File] Fichier - [New] Nouveau - [Story] Chapitre pour ouvrir le dialogue de la création d'un Nouveau Chapitre [New Story].

Sélectionnez une Taille pour la Planche [Page Size]

Manga Studio fournit un certain nombre de modèles appropriés à différents tailles ou types. Choisissez-en une parmi les modèles de planches.

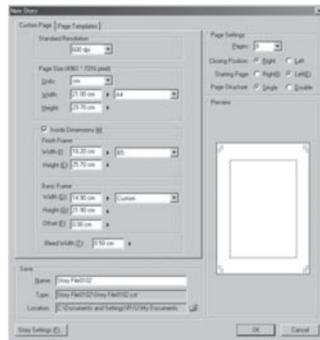


Dialogue du Nouveau Chapitre [New Story] (Note: Manga Studio EX)

- Cliquez sur l'onglet [Page Templates] - Modèles de Planche.
- Sélectionnez les dimensions et le style dans la liste de planches - [Page List], indiquez le nombre de pages et cliquez sur [OK].

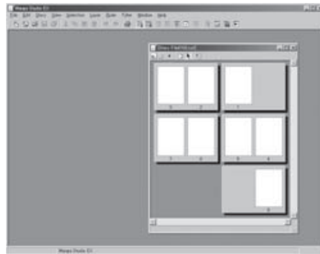
Taille de Planche personnalisée

Si vous travaillez avec des dimensions peu communes, vous devrez alors les spécifier soigneusement.
Si votre travail se destine à la publication web, vous devrez aussi choisir une résolution appropriée.



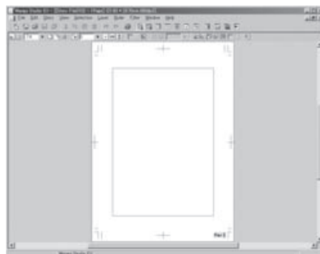
Fenêtre du Chapitre [Story] (Note: Manga Studio EX)

- Sélectionnez l'onglet [Custom Page] (planche personnalisée).
- Choisissez le nombre de planches, leur taille, la taille du cadre standard et cliquez sur [OK].



Chapitre [Story] (Note: Manga Studio EX)

Pour travailler sur une planche spécifique, double-cliquez sur sa vignette.



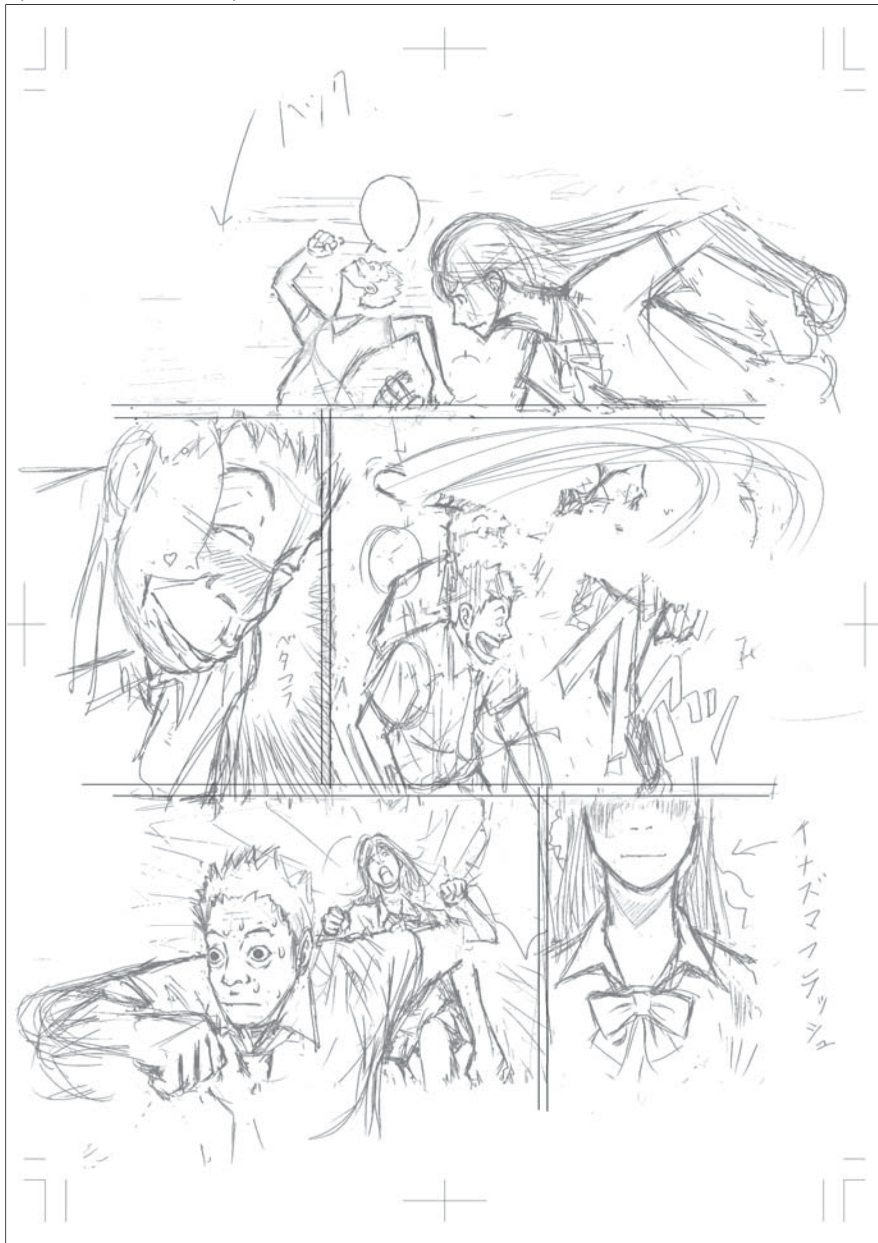
Une Planche [Page] (Note: Manga Studio EX)

La préparation de la Planche de chapitre est finie. Vous êtes prêts à dessiner.

Note:
Voir Chapitre 3 du Guide Utilisateur, pour plus de détails sur les différents paramètres de réglage d'une Planche.

Esquisse du Rough (Pré-maquette)

Faites vos croquis de pré-maquette sur la planche avec l'outil Crayon [Pencil] pour avoir une première idée de ce que donnera votre composition.



Travailler avec le Crayon [Pencil]

Dessinez tout d'abord votre croquis avec le Crayon [Pencil], pour visualiser la bonne cohésion de vos illustrations sur la planche. Une fois que le croquis de base est fait, vous aurez, au fil du temps, besoin d'un peu plus de précision en utilisant le Crayon, mais aussi avec d'autres outils.

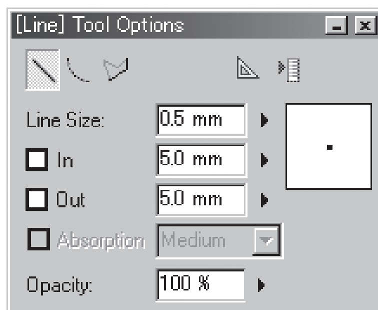
L'outil Tracé de Ligne [Line]

L'outil Ligne [Line] peut être employé non seulement pour tracer une ligne avec le pointeur, mais aussi pour dessiner des images. Utilisons l'outil Ligne pour tracer quelques cadres succins pour votre ébauche.



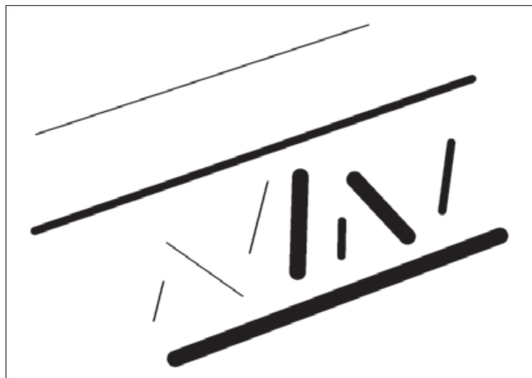
Palette des Outils [Tools]

Sélectionnez l'outil [Line] dans la palette des Outils [Tools].



Palette des Options de l'outil [Line Tool Options].

Dans les Options de l'outil [Line Tool Options], vous pouvez choisir une ligne [Line] une courbe [Curve] ou une polyligne [Polyline]. Choisissez d'abord la ligne. Vous pouvez régler l'épaisseur d'attaque de tracé [Line size --> In] et celle de sortie de tracé [Out].



Outil de tracé de Ligne [Line]

Prenez l'outil de remplissage [Fill], et sélectionnez une zone cloisonnée.
Cachez le calque servant actuellement à l'ébauche (ou au croquis).

Pour tracer une ligne, glissez le Stylet d'un point de départ quelconque à un autre point d'arrivée.
Vous pouvez contraindre le tracé sur un angle vertical ou horizontal, par incrément de 45° en appuyant sur la touche "Majuscule". Vous pouvez ainsi tracer facilement des cadres avec cet outil.

Note:

La palette Outil [Tools] inclus les outils de tracé suivants: [Line], [Curve], [Polyline], [Rectangular], [Ellipse] et [Polygon]; Reportez-vous au Chapitre 5 du Guide Utilisateur, pour plus de détails sur la façon dont employer les outils de Tracé Libre.

Éditer une Image

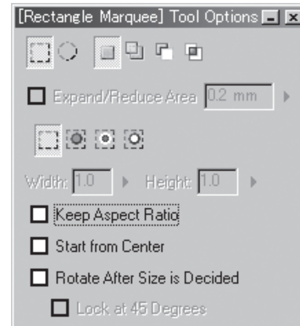
Copier

Certaines éditions peuvent s'avérer nécessaires pour peaufiner une planche. Éditons une image en nous appuyant sur son traitement digital.



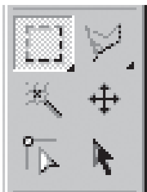
Image originale

Copiez l'image que vous venez de dessiner.



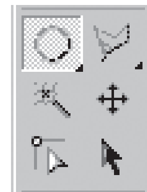
Options du Rectangle de Sélection
[Rectangle Marquee Tool Options]

Réglez les options de l'outil comme indiqué ci-dessus: Décochez toutes les cases.



Palette Outils [Tools]

Prenez l'outil Rectangle de Sélection [Rectangle Marquee].



Palette Outils [Tools]

La palette des Outils [Tools] doit s'afficher comme ci-dessus.



Délimitez la sélection

Cliquez et glissez le rectangle autour de la partie visée du dessin.
Puis, cliquez dans le menu, sur [Edit] et [Copy] - (Édition/Copier)


Après le collage [Paste]

Prenez l'outil de Remplissage [Fill] et choisissez une région cloisonnée. Cachez le calque ayant servi pour l'ébauche.

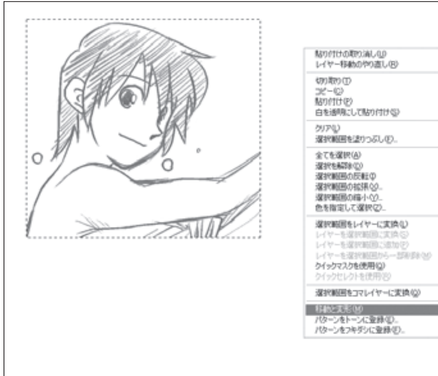

Déplacer le Nouveau Calque

L'image copiée vient d'être collée sur un nouveau calque. Déplacez le nouveau calque sur la droite afin de voir votre copie - le copié-collé se fait à la position d'origine. Assurez-vous que le nouveau calque est actif et déplacez le avec l'Outil de Translation du calque [Move Layer].


Copié-collé effectué.

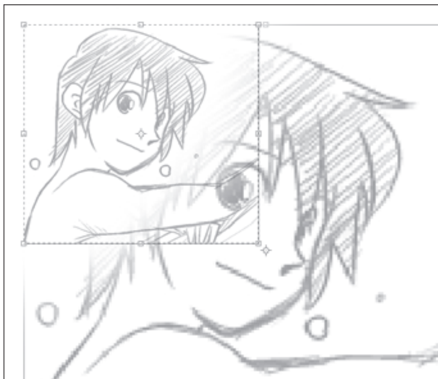
Mise à l'Échelle [Scale]

Modifions la taille de l'image que vous venez de dessiner.



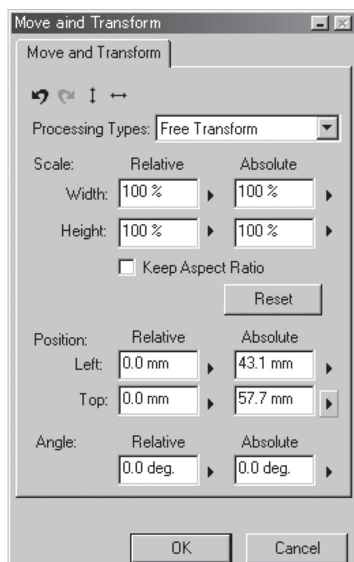
Faites un clic-droit pour ouvrir le menu de mise à l'échelle [Scale] (Note: Manga Studio EX)

Effectuez votre sélection puis faites un clic-droit sur la planche pour accéder au menu. Sélectionnez [Move & Transform] puis [Scale].



Agrandissement en cours

Faites glisser l'une des poignées situées aux quatre coins pour agrandir ou réduire l'image convenablement. Appuyer sur [Majuscule] pendant l'opération préserve le ratio original horizontal/vertical de l'image.



Dialogue du Déplacement & Transformation [Move & Transform]

La palette [Move & Transform] est affichée à chaque fois que vous faites ces opérations de transformation. Vous pouvez changer la taille de l'image à votre guise en entrant numériquement les valeurs dans cette palette.


Après la Transformation

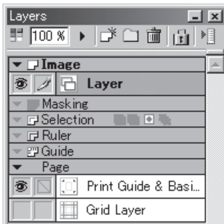
Confirmez la taille souhaitée en pressant la touche 'Entrée' ou en cliquant sur le bouton [OK] de la palette [Move & Transform].

Note:
La sélection peut aussi être déplacée avec la fonction [Scale]. Cliquez dans le cadre de sélection et déplacez son contenu. Voir Chapitre 6 du Guide Utilisateur, pour plus de détails sur les Sélections.

Créer des Cases

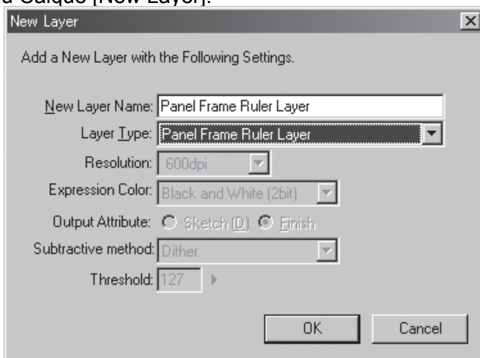
Le type de calque : Guide de Case - [Panel Ruler], est utilisé pour créer de véritables cases (ou cadres).

Créer des Cases avec le Guide de Case : [Panel Ruler]



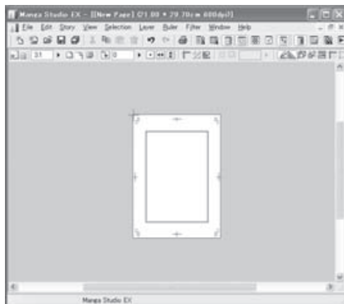
Palette des Calques [Layers]

Sur la gauche du groupe des Guides [Rulers], cliquez sur: Nouveau [New] pour ouvrir le dialogue d'un Nouveau Calque [New Layer].

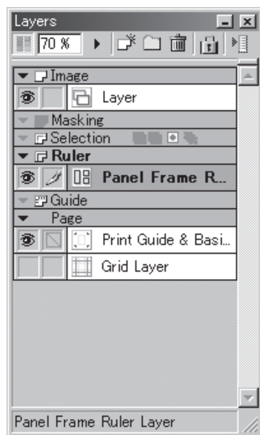


Dialogue du Nouveau Calque [New Layer]

Créez un calque de Guide de Case [Panel Ruler].

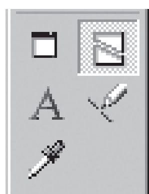

Guide de Case

Le Guide de Case apparaît sur les limites de la planche.



Palette des Calques [Layers].

Le Guide de Case est placé sur un calque qui lui est spécialement dédié: [Panel Ruler]. Sélectionnez ce calque (vérifiez la présence de la plume sur la gauche de son entrée) afin de le manipuler.


Palette Outils [Tools] Palette (Note: Manga Studio EX)

Dans la palette Outils [Tools], cliquez sur la Découpe de Guide de Case (ou Cutter).


Divisez la planche pour créer une case.

Avec le curseur, cliquez sur un bord de planche et glissez le vers l'autre bord, de manière à ce que la ligne de Guide séctionne la planche et crée un cadre à l'endroit de votre choix.



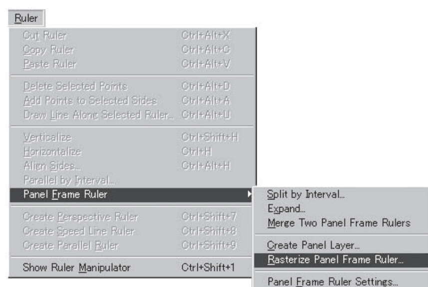
Aprés avoir créé un Guide de Case [Panel Ruler]

Le guide de case est créé.



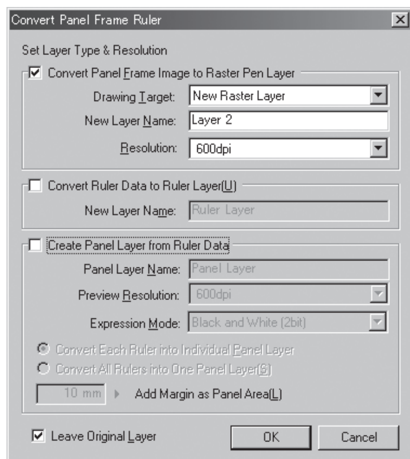
Plusieurs guides de cases divisent la planche

Plusieurs guides de cases peuvent être créés de la même manière et compartimenter ou diviser la planche à votre convenance.



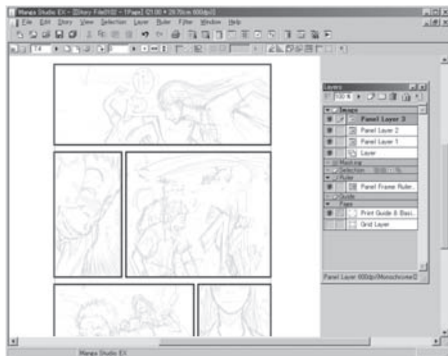
Le Menu des Guides [Rulers]

Pixelisez le Guide de Calque [Panel Ruler] une fois que vous avez terminé de mettre en place toutes vos cases. Dans le menu des Guides [Rulers], sélectionnez [Panel Ruler] et [Rasterize] - (Rasteriser ou Pixeliser) - Cela convertit les cases en calques pixels (ou bitmap) que vous pouvez encrer.



Dialogue de pixelisation du guide de case [Rasterize Panel Ruler].

Spécifiez une cible [Drawing Target], un nom de calque [Layer Name], et une [Resolution]. Le calque de guide de case peut être conservé si vous cochez l'option [Leave Original Layer] - laisser le calque original - Une fois que vous aurez rempli toutes ces options, cliquez sur [OK]. Les parties extérieures aux cases (ou cadres) seront remplies de blanc si vous cochez la case intitulée: [Convert Ruler Data to Ruler Layer].



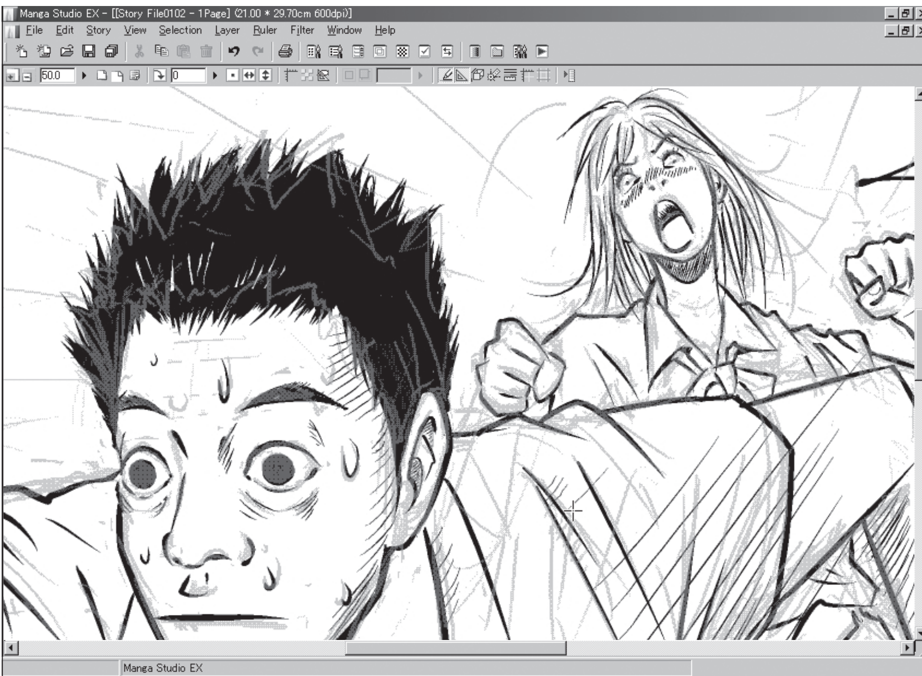
Les Cases sont achevées.

Les cases ont été créées. Vous pouvez cacher le calque [Panel Ruler Layer] si vous n'en n'avez plus besoin. Vous pouvez aussi ajuster la transparence du calque lorsque vous dessiner dans sa case.

Note:
Voir Chapitre 5 du Guide Utilisateur - Pour plus de détails sur le Tracé de Cases [Panel Rulers].

Travaux d'Encrage [Penwork]

Terminez le travail à la plume tout comme vous le feriez avec la création classique d'une Bande Dessinée. Mais, à la différence des illustrations sur papier, ne vous inquitez pas d'éventuelles erreurs - la gomme [Eraser] est un précieux outil qui vous aidera à corriger vos traits !



Encrage

Tout d'abord, créez un nouveau calque pixel [Raster] pour l'encrage.

Utilisation des Guides

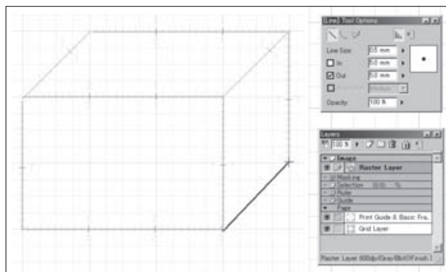
Utilisons des Guides pour créer des accessoires

Créer les Guides [Rulers]



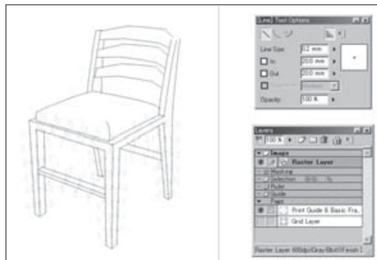
Palette des Outils [Tools] (Note: Manga Studio EX)

Prenez l'outil [Line] dans la pallete des outils [Tools].



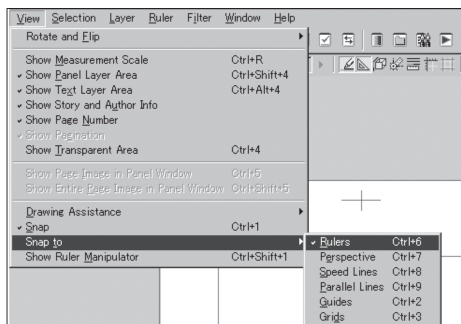
Création des Guides

Pour dessiner des objets, cochez l'icone en forme déquerre [Create Rulers on the Current Layer] (créer les guides sur le calque actif) située dans la palette [Tool Options] et prenez l'outil [Line].



Exemple de Guides pour une chaise

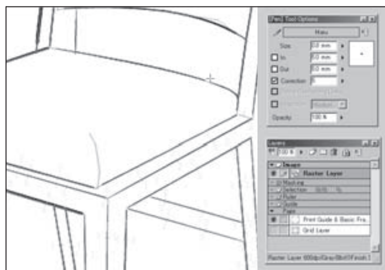
Vous pouvez employer d'autres outils que le tracé de ligne [Line] pour votre travail.



Spécification de l'aimantation [Snap] (Note: Manga Studio EX)

Dans le menu Affichage [View], vérifiez que l'aimantation [Snap] est activée, et que la cible de l'aimantation [Snap to] soit fixée sur les Guides [Rulers]. Vous pouvez aussi activer l'aimantation en cliquant sur l'icône (voir figure) de la barre d'outils. En activant l'aimantation, Manga Studio vous aide à tracer des lignes droites parce que les points tracés par les outils de dessin s'accrochent aux points du guide.

Encrage


Dessin

La plume glisse le long des guides.

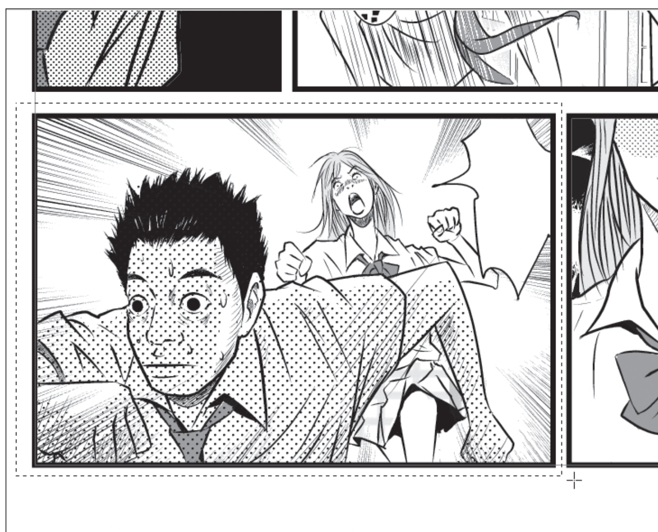
Note:

Les Guides [Rulers] peuvent être utilisés pour les fonctions additionelles telles la Rotation, la Mise à l'Echelle, la Translation et plus encore. Voir Chapitre 5 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur le dessin avec les outils de tracé libre.

Créer des Effets de Lignes

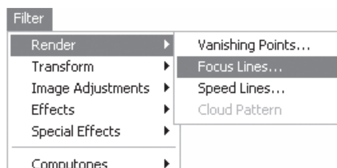
Des lignes de focus ou autres effets peuvent être créés avec les guides ou automatiquement, en employant un filtre.

Dessiner des lignes de Focus



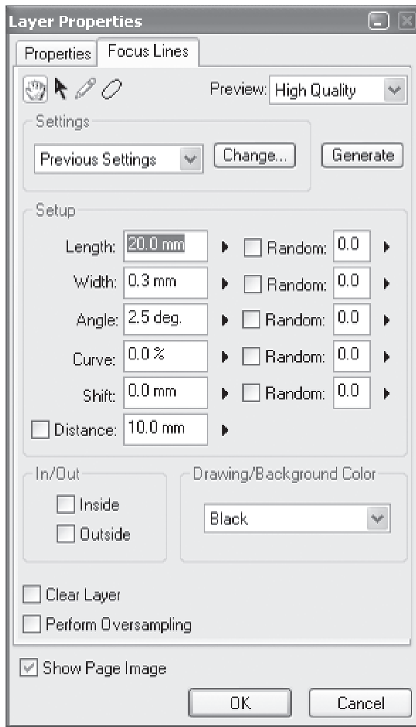
Délimitez la sélection

Spécifiez une sélection et créez les lignes de Focus. Si vous les dessinez dans une case [Panel], effectuez une sélection en rapport avec la taille de la case.



Menu Filtre [Filter] (Note: Manga Studio EX)

Dans le menu [Filter], cliquez sur [Render] / [Focus Lines]. Les paramètres des lignes de focus sont affichés dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties].



Paramètres des lignes de Focus (Note: Manga Studio EX)

Fixez la longueur [Length], la largeur [Width], l'intervale [Interval], la courbure [Curvature], le décalage [Shift] et la distance [Distance]. Vous pouvez disperser les rayons avec le décalage [Shift]. Vous pouvez commencer à tracer les lignes centrales pour mettre en oeuvre l'effet, comme montré sur la figure.



Le tracé

Faites vos réglages et cliquez sur [OK] pour que les lignes se dessinent. Cochez la case de sur-échantillonement [Perform Over Sampling] pour un résultat optimal.

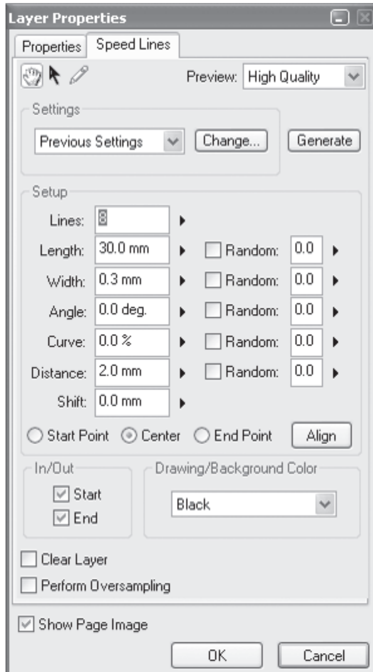
Dessiner des Lignes de Vitesse



Délimitez une Sélection

Spécifiez une sélection sur laquelle dessiner les Lignes de Vitesse [Speed lines]. Si vous dessinez dans une case, faites une sélection en rapport avec la case.

Dans le menu [Filter], cliquez sur [Render] / [Speed Lines] [Filter]. Les paramètres des lignes de vitesse, [Speed Lines Settings], sont affichés dans la palette [Layer Properties]



Réglages des Lignes de Vitesse [Speed Lines] (Note: Manga Studio EX)

Fixez le nombre de lignes [Number of Lines], leur longueur [Length], leur épaisseur [Width], l'angle [Angle] la courbure [Curvature] et l'intervalle [Interval]. Effectuez une dispersion des lignes avec le décalage [Shift].



Le tracé

Réglez vos paramètres et cliquez sur [OK] pour que le dessin des lignes apparaisse. Cochez la case de sur-échantillonage [Perform Over Sampling] pour un résultat optimal.

Note:

Voir Chapitre 8 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur les Filtres.

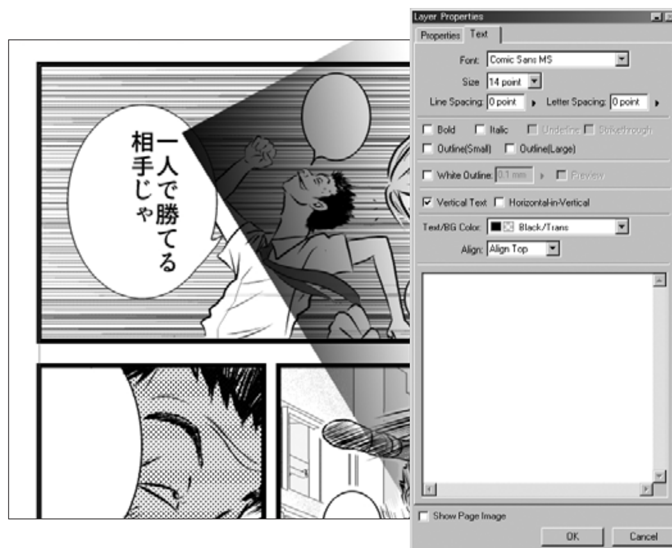
Lettrage

Mettons des mots sur nos dessins grâce à la fonction de Lettrage de Manga Studio.



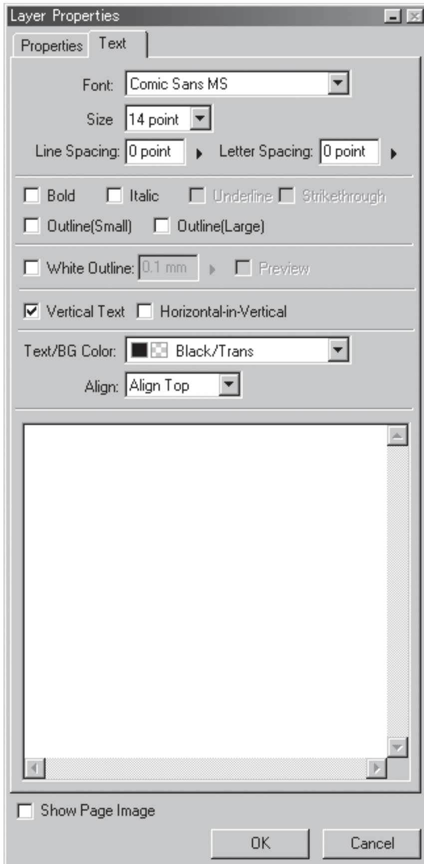
Palette Outils [Tools] (Note: Manga Studio EX)

Dans la palette des Outils [Tools], cliquez sur l'icône de texte [Text].



Ajouter du texte (Note: Manga Studio EX)

Cliquez à l'emplacement où vous souhaitez insérer le texte avec l'outil [Text] pour ouvrir le dialogue d'insertion de texte dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties].



Dialogue d'insertion de texte (Note: Manga Studio EX)

Ecrivez votre texte dans la boite de texte. Celle-ci agit comme un éditeur avancé de texte. Vous pouvez y spécifier des fontes, des tailles de caractères et d'autres paramètres...

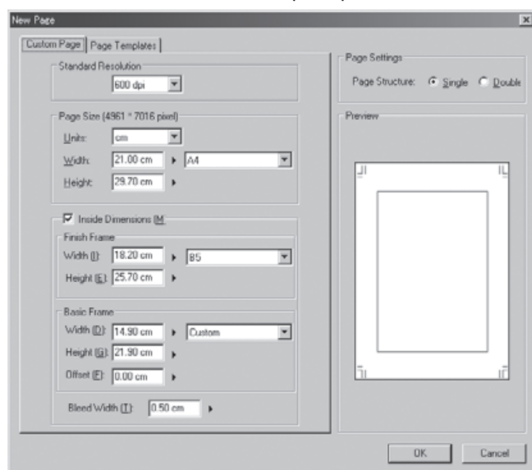
Scanner des Manuscrits Papier

Avantages du scan de Manuscrits papier

Si vous êtes accoutumé à dessiner sur papier avec le crayon et la plume, vous n'avez pas besoin de réapprendre vos techniques pour tirer un grand avantage des outils puissants de Manga Studio. Vous pouvez scanner numériquement vos illustrations sur papier et ensuite augmenter votre efficacité en appliquant des trames, du texte, des lignes d'action et d'autres effets avec Manga Studio.

Imports de Scans

Les manuscrit papier peuvent être importés au travers d'une source TWAIN compatible. Reportez-vous au manuel utilisateur fournit avec votre scanneur pour plus de détails sur le scan de documents.



Menu Fichier [File]

Depuis le menu Fichier [File], sans qu'aucun document Manga Studio ne soit ouvert, cliquez sur importer [Import] et [TWAIN...].

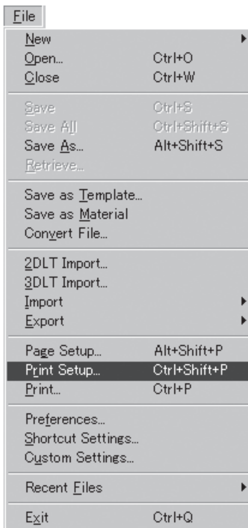
Sélectionnez l'un des deux types d'import [Normal] ou [2DLT] et réglez les paramètres d'import [Import Image] à votre convenance. Cliquez sur [OK] pour démarrer le processus d'acquisition du scanner.

Note:
Voir Chapitre 11 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur l'importation d'illustrations.

Impression

Maintenant imprimons les pages que vous venez de créer.

Configuration de l'Impression



Menu Fichier [File]

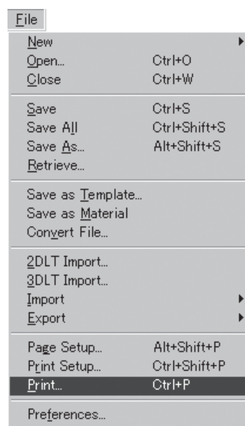
Avant d'imprimer, cliquez sur le menu de configuration d'impression [Print Setup].



Dans le dialogue de configuration d'impression [Print Setup], vous pouvez de-même spécifier s'il faut, ou non imprimer les calques de finition [Finish] et de croquis [Sketch] et si leurs réglages particuliers, comme indiqué dans la palette [Layer Properties], doivent être respéctés. Cliquez sur le bouton [Print] pour imprimer la page.

Impression

Si vous n'avez pas besoin de changer les paramètres d'impression, dans le menu Fichier [File] cliquez sur [Print].

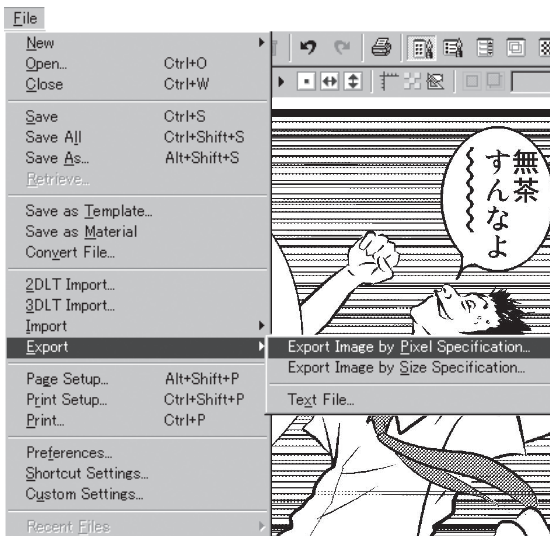


Menu Fichier [File]

Cliquez sur [OK] après avoir indiqué le nombre de pages et les autres paramètres dans le dialogue d'Impression. Si vous désirez imprimer toutes les pages d'un chapitre sélectionnez [Print] lorsque la fenêtre du Chapitre est ouverte.

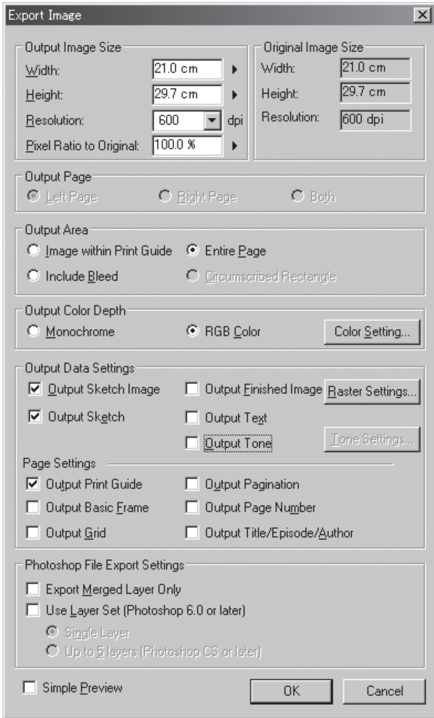
Sortie au Format Image

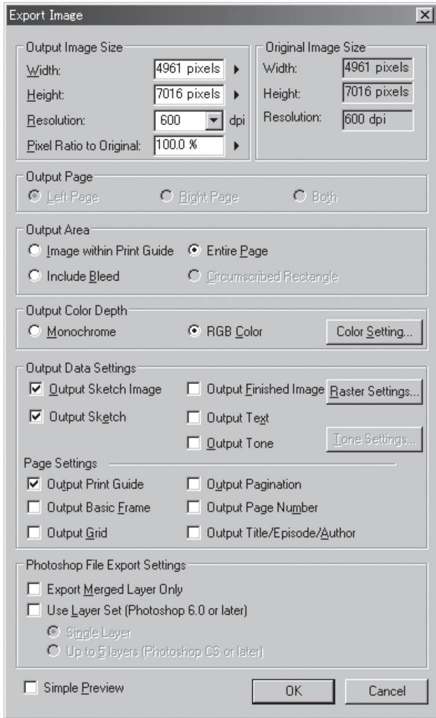
Les données d'une page peuvent aussi être exportées en tant que fichier image plutôt que d'être imprimées sur support papier. Le format image peut être peut être utilisé par des logiciels tiers tels qu'Adobe Photoshop. Dans le format Photoshop, la structure de calques créée par Manga Studio est fidèlement préservée.



Menu Fichier [File]

Dans le menu Fichier [File], cliquez sur [Export]. Indiquez si l'image doit être basée sur les pixels ou sur la taille de l'image. Pour exporter toutes les pages d'une histoire, cliquez sur [Export] lorsque la fenêtre de chapitre est ouverte.

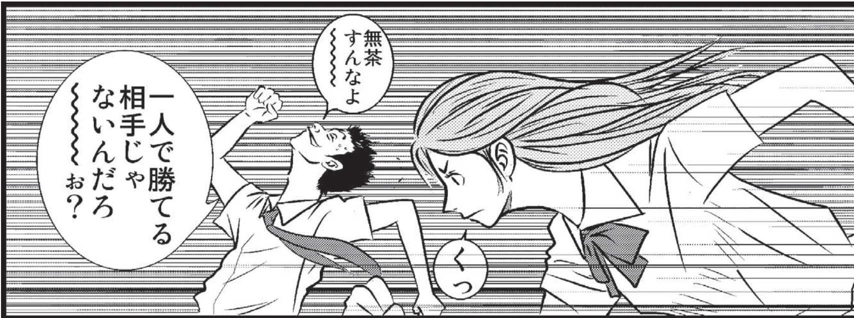


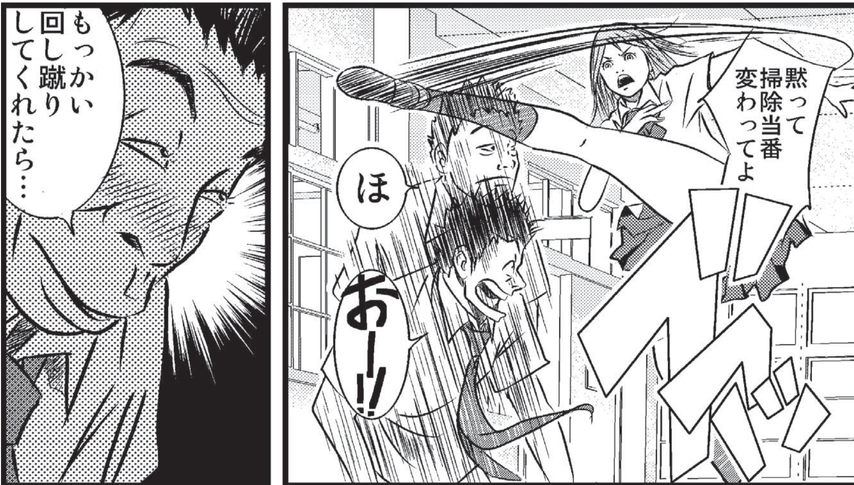


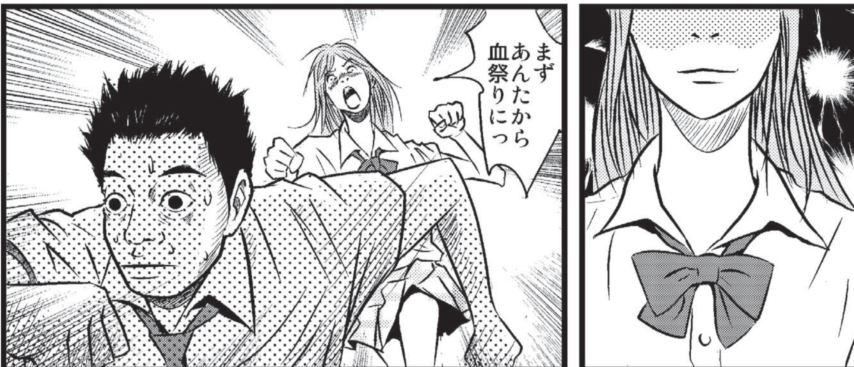
Exporter une image selon sa taille [Dimension Specifications] ou sa résolution [Pixel Specifications]

Vous pouvez choisir d'inclure ou non dans la sortie les calques répertoriés en tant que calque de finition [Finish] ou de croquis [Sketch], selon leur attribut dans les propriétés du calque [Layer Properties].

Note:
Voir Chapitre 16 du Guide Utilisateur pour plus de détails sur les tâches d'Impression.







Extrait de SUZUKI Hiroshi/Hit Back!

Chapitre 3
Publiez votre BD

Impression en Qualité Professionnelle

Bien que vous puissiez imprimer votre illustration avec une imprimante à jet d'encre ou (de préférence) laser ~~de salon~~ vous pouvez décider d'envoyer des fichiers numériques à un imprimeur professionnel. L'envoi de fichiers numériques à un imprimeur comporte de nombreux avantages.

Plus Belle Impression
Avec des fichiers numériques plutôt qu'avec des copies papiers. Une haute qualité de trames et de lignes.

Efficacité
Les fichiers numériques vous épargnent du temps - vous n'avez pas à coller vos trames - et réduit votre stress en vous dégageant de leur traitement.

Note: Avant de Fournir Vos Fichiers à l'imprimeur

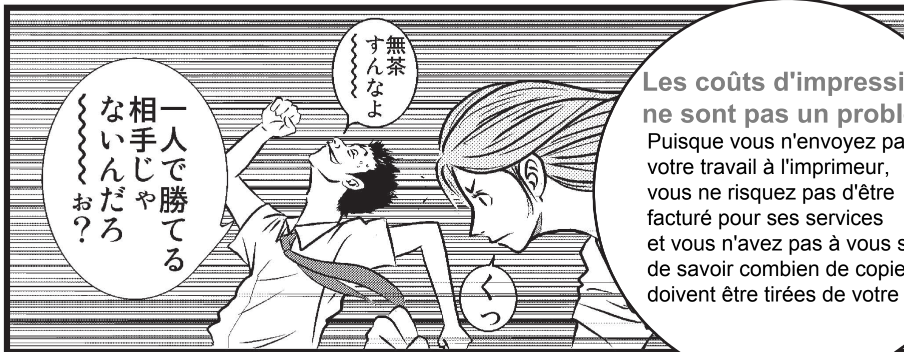
Il y a certaines choses à savoir avant de faire parvenir vos fichiers à l'imprimeur.

- Utilisez des CD vierges pour les données de votre histoire. Ne mélangez pas des données Manga Studio avec d'autres fichiers.
- Effectuez des sauvegardes de vos fichiers, par prudence.
- Suivez les conseils et les demandes de l'imprimeur au sujet des spécifications du fichier.

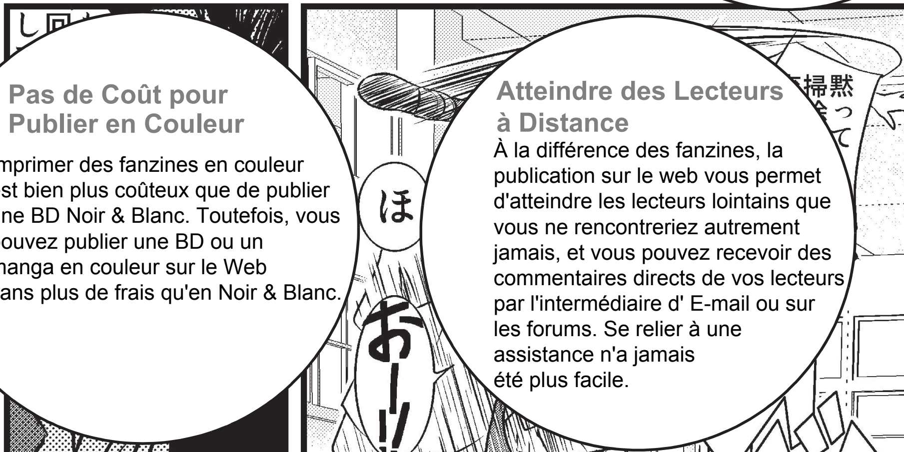
Veuillez vous rendre à cette adresse http://www.e-frontier.com/go/mangastudio pour plus d'informations sur la publication de votre manga ou de votre bande dessinée.

Publier pour le Web

Publier sur internet est une excellente façon de montrer vos talents artistiques~~ au monde,~~ rapidement facilement et économiquement.



Les coûts d'impression ne sont pas un problème.
Puisque vous n'envoyez pas votre travail à l'imprimeur, vous ne risquez pas d'être facturé pour ses services et vous n'avez pas à vous soucier de savoir combien de copies doivent être tirées de votre BD



Pas de Coût pour Publier en Couleur
Imprimer des fanzines en couleur est bien plus coûteux que de publier une BD Noir & Blanc. Toutefois, vous pouvez publier une BD ou un manga en couleur sur le Web sans plus de frais qu'en Noir & Blanc.

Atteindre des Lecteurs à Distance
À la différence des fanzines, la publication sur le web vous permet d'atteindre les lecteurs lointains que vous ne rencontreriez autrement jamais, et vous pouvez recevoir des commentaires directs de vos lecteurs par l'intermédiaire d' E-mail ou sur les forums. Se relier à une assistance n'a jamais été plus facile.

Quelques conseils au sujet de la publiaction pour le web:

Les tailles d'image doivent être en pixels.

L'unité d'impression est généralement exprimée en milimètre, vous devriez cependant utiliser les pixels lorsque vos images sont destinées être publiées sur le web et vues sur un moniteur.

Le mode de couleur doit être RVB (ou RGB)

Le mode CMJN / CMYK est utilisé pour l'impression, mais le RVB est utilisé pour le web.

Veuillez vous rendre à cette adresse http://www.e-frontier.com/go/mangastudio pour plus d'informations sur la publication de votre BD ou manga sur le web.

Chapitre 4
Appendice

Dépannage

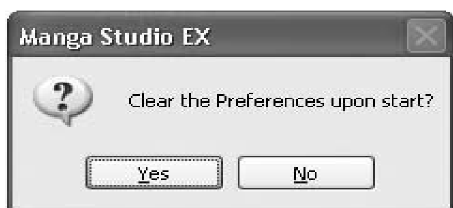
Si vous avez des difficultés à employer Manga Studio et avant de contacter le Support Clientèle, référez-vous aux Questions/Réponses les plus fréquentes énumérées ci-dessous:

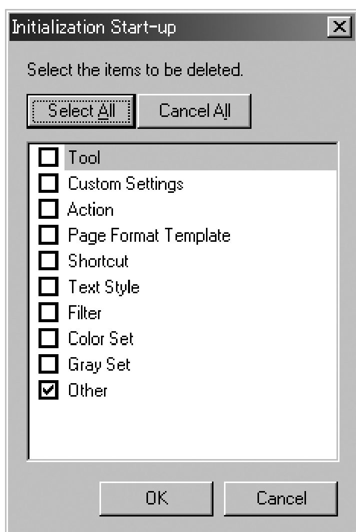
Q. Manga Studio ne démarre pas.

A. Votre sytème correspond-il à la configuration minimale requise pour Manga Studio?
Pour utiliser Manga Studio, le processeur, le sytème d'exploitation, la mémoire vive et d'autres paramètres doivent répondre à certaines exigences.
Vous confirmez que votre sytème répond aux exigences de Manga Studio.

R. Disposez-vous de droits Administrateur ou des autorisation de l'administrateur pour l'installation de logiciels (Windows 2000/XP)? Windows 2000/XP, vous devez être identifié en tant qu' Administrateur ou administrateur système pour installer l'application.

R. Manga Studio ou le sytème d'exploitation peut éventuellement avoir été corrompus.L' application Manga Studio ou certains paramètres ou réglages peuvent avoir été corrompus. Lancez Manga Studio en double-cliquant sur l'icône d'installation du logiciel tout en appuyant sur la touche [Maj].
Si cela ne règle pas le problème, désinstallez Manga Studio et ré-installez le.





Q. Manga Studio se fige immédiatement au démarrage. J'ai réinstallé Manga Studio mais il ne fonctionne toujours pas.

R. Il y a t-il une ou des application(s) non-standard(s) installée(s) sur votre sytème d'exploitation? Il se peut que certains pilotes de matériel autres que ceux préconisés par le fabricant puisse être incompatibles avec Manga Studio. Vérifier l'intégrité de vos pilotes ou réinitialisez votre système avec les paramètres par défaut et regardez si le problème subsiste.

Q. Les fichiers Image ne peuvent pas être importés.

R. Vérifiez que le format d'image est supporté par Manga Studio.

R. Regardez le fichier image qui ne peut pas être importé.Il se peut que le suffixe (ou l'extension) du fichier ne soit pas les mêmes.

Q. Les données de mon histoire ne sont pas écrites sur le disque.

A. Y a t-il suffisament de place sur le disque dur?
Un minimum de 500 Mo d'espace libre sur le disque dur est requis par votre sytème d'exploitation.

Q. Je ne peux pas dessiner avec la tablette graphique.

A. Vérifiez la couleur de l'encre. Assurez-vous que vous ne dessinez pas avec une couleur blanche sur un fond blanc.

A. N'y a t-il pas une sélection encore active sur la planche?
Si une partie de la planche (même infime) est sélectionnée, vous ne pouvez dessiner en dehors de celle-ci. Effectuez une dé-sélection et essayer de dessiner à nouveau.
A. Vérifiez le réglage de l'opacité du calque ou de l'encre.

Q. Je ne peux pas atteindre les bords de l'écran avec la tablette.

A. Dans le Panneau de Configuration (MS Windows), vérifiez que les paramètres de correspondance de la tablette sont corrects.

Q. Puis-je utiliser une autre tablette que des Wacom Intuos ou une Graphire?

A. Les tablettes supportées sont des produit: WACOM - les séries Graphire, les séries Intuos, les séries Intuos2 les séries Cintiq et les séries PL. Les autres produits ne sont pas garantis pour fonctionner avec Manga Studio.

Q. Le Dessin a été désactivé à la suite d'un changement de tablette.

A. Quand vous changez de tablette graphique, il se peut que la fonction de reconnaissance de pression du stylet ne soit plus disponible.Ceci est dû à un problème de pilote de tablette. Les outils comportant une option de gestion de pression ne peuvent pas fonctionner dans de telles circonstances.

Solution: Désinstallez le pilote de la tablette [Suppression et Ajouts de Programmes] du Panneau de Configuation (MS Windows). Puis réinstallez le pilote. Si cela ne suffit pas, téléchargez l'utilitaire de désinstallation de pilote de tablette sur le site Internet de Wacom, pour désinstaller complètement le pilote.

Note: Pour Windows 2000/XP et MAC OS X, vous devez être autentifié en tant qu'Administrateur ou Administrateur système lorsque vous insallez ou désinstallez le pilote.

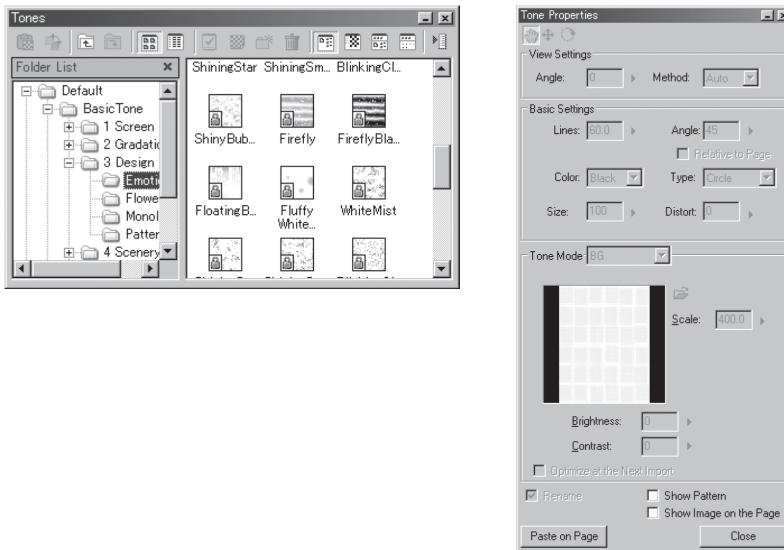
Q. J'observe du moirage et du bruit blanc sur la trame.

A. Référez-vous plus bas, à la section "Comment éviter le moirage".

Q. Les réglages de Trame ne peuvent pas être modifiés.

A. Voyez-vous un cadenas sur l'icône de la trame?

Si un cadenas est présent sur l'icône de la trame, c'est que celle-ci fait partie de l'application par défaut et vous ne pouvez pas l'éditer ou la supprimer directement. Pour éditer ou supprimer une trame incluse par défaut dans la librairie de Manga Studio, collez-la sur un calque ou copiez-la dans un dossier de trame interne au dossier utilisateur (User Folder).



Q. Je ne peux pas utiliser les outils de dessin.

A. Est-ce que le calque sur lequel vous voulez dessiner est ~~bien~~ sélectionné? Il est possible que le dessin soit désactivé pour certains calques. De même, vérifiez la couleur sélectionnée pour le dessin.

A. Vérifiez les réglages de l'opacité du Calque ou de l'Encre.

Q. L'espace libre sur le disque dur devient de plus en plus petit à tel point que Manga Studio est forcé à quitter.

A. Manga Studio écrit les données du travail en cours sur le disque dur. Ce sont des données temporaires et sont normalement automatiquement effacées quand vous quittez Manga Studio.
Cependant, lorsque Manga Studio n'est pas quitté correctement, ces fichiers ne sont pas supprimés et consomment de l'espace disque.

Pour faire de la place, vérifiez si des fichiers [SWP*.tmp] sont présents sur la racine du disque qui est sélectionné pour la mémoire virtuelle (par exemple, C:\). Sélectionnez Tools/Options/Memory et supprimez tous les fichiers [SWP*.tmp] présents.

Q. Mes illustrations ne sont pas tracées à l'endroit du pointeur avec le Crayon [Pencil], la Plume [Pen], ou l'aérographe [Airbrush].

R. Selon vos réglages de tablette graphique, ce problème peut survenir avec les outils qui utilisent la pression du stylet

R. Dans les propriétés de votre tablette, vérifiez les détails du mode stylet.

Vous pouvez choisir un curseur dans le menu [Files], [Preferences] et [Cursor].
Essayez celui qui vous convient le mieux.

FAQ en ligne (nota: en langue anglaise)

Les derniers manuels de dépannage sont publiés sur

Le site internet de Manga Studio:

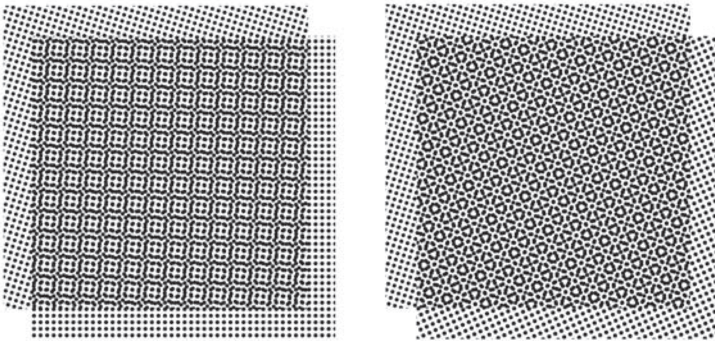
http://www.e-frontier.com/go/mangastudio

Comment éviter le Moirage

Du fait que Manga Studio calcule les trames vectorielles en fonction de la résolution d'impression, il ne générera pas de moirage si vous réduisez la taille de sortie d'impression.

Moirage (ou moiré)

Le moirage est un motif inattendu créé en superposant des trames ayant une transparence. Cela s'appelle parfois un motif d'interférence ou encore une frange de moiré.
Dans certains cas, l'effet de moiré peut survenir lors de l'impression.



(1) Le moirage est produit sur l'image originale en superposant les trames.

Le moirage se produit en sortie d'impression parce que l'imprimante recrée fidèlement le moirage provoqué par la superposition des trames du fichier original.

Solution:

Les trames produisent un effet de moiré selon les [déviation], [angle], [nombre de lignes] et [densité], ainsi que d'autres réglages lorsqu'elles recouvrent d'autres trames. Ces types de moirage peuvent être employés intentionnellement pour certains effets, mais vérifiez que le moirage est bien présent sur le document original. Le moirage ne peut pas être enlevé pendant l'impression s'il existe dans le document original.

(2) Les réglages de l'imprimante provoquent un Moirage.

Certains réglages d'imprimante peuvent conduire à la production d'images tramées - ou de bruit blanc provoqué par une méthode de diffusion d'erreur (dithering), lors du traitement des données fournies pour l'impression. L'imprimante avec de tels réglages, rend du moiré ou du dither (bruit blanc) parce que les données du fichier Manga Studio se trouvent être encore traitées pendant le processus d'impression.

Solution:

Changez les réglages d'impression pour empêcher votre imprimante d'avoir à traiter les données reçues avant l'impression. Référez-vous au manuel d'utilisateur de votre imprimante pour modifier ces réglages.

Note: Les Configurations recommandées pour l'impression sont publiées (en langue anglaise) sur le site internet de Manga Studio (http://www.e-frontier.com/go/mangastudio)

Note : La possibilité d'obtenir du moirage est relativement haute quand le calque de Trame a été pixelisé parce que le format vectoriel est perdu. Une fois que les données ont été pixelisées, vous ne pouvez pas résoudre le problème.

Information & Aide Utilisateur

Enregistrement Utilisateur

Notre société se donne beaucoup de moyens pour développer un logiciel de haute qualité. Notre engagement dépasse la création d'un bon logiciel - nous faisons en sorte de maintenir celui-ci à jour et de tenir nos clients informés des derniers développements. Donnez-vous la peine de remplir la carte d'enregistrement fournie avec Manga Studio et renvoyez-la par courrier à notre société à l'adresse ci-dessous. Les mises à niveau du logiciel et le Support Clientèle sont offerts seulement aux clients utilisateurs qui se sont enregistrés. Notez que l'enregistrement est également disponible sur Internet grâce notre fiche d'enregistrement utilisateur en ligne. (Site web de Manga Studio: http://www.e-frontier.com/go/mangastudio).

Contacter le Support Clientèle

Les utilisateurs enregistrés peuvent obtenir un support par téléphone (actuellement en langue anglaise) ou via Internet. Avant de contacter le support clientèle, assurez-vous de parcourir le site internet dédié à Manga Studio pour obtenir des réponses aux questions les plus communes.

Support Technique
Support utilisateur via Internet:
http://www.e-frontier.fr/support/

À propos du Numéro de Série

Le Numéro de série est requit pour utiliser Manga Studio. Rangez-le dans un endroit sûr.

- Le Numéro de Série est sur la jaquette du CD-ROM et sur la Carte d'enregistrement fournie avec le produit.
- Veuillez prendre note qu'un numéro de série ne peut être ré-attribué, même s'il a été perdu.
- Dévoiler, céder ou diffuser un numéro de série à une partie tierce, ou sur Internet, ou à une ou d'autres personnes est interdit.

Contacter le Support Clientèle

Si vous ne parvenez pas à résoudre un problème avec Manga Studio et que vous souhaitez contacter le Support Technique, veuillez vous munir des données suivantes préalablement :

Environnent Utilisateur:

1. Type et numéro de version de Manga Studio.
2. Dossier d'installation de Manga Studio.
3. Mémoire allouée à Manga Studio.
4. Type d'ordinateur utilisé: 1. Fabricant, 2. Numéro du Modèle, 3. Spécifications du système.
5. Type et Informations sur votre système d'exploitation: Service pack et information de version.
6. Version de votre Navigateur Internet (IE).
7. Type de Tablette graphique.
8. Version du pilote de la Tablette.
9. Toute autre information ayant un rapport avec l'environnement de votre système.

(Logiciels autres que Manga Studio étant installés. Logiciel tournant en même temps que Manga Studio. Paramètres système que vous auriez pu modifier et autres informations).

Concernant le problème

1. Caractéristiques des données que vous utilisez.
Veuillez, s'il vous plaît, donner les détails des fichiers sur lesquels vous rencontrez un problème et dites nous s'ils comportent des caractéristiques spéciales.
Exemples: "Le fichier est une bande dessinée comportant plusieurs trames de dégradés se superposant" ou "La bande dessinée fait 24 pages mais la taille du fichier me semble plutôt grande", ou encore "La bande dessinée a été réalisée en copiant des données de sources extérieures".

2. Type(s) et support de(s) l'opération(s):
Veuillez s'il vous plait expliquer quelles opérations vous étiez en train de faire et sur quelle partie de l'écran, lorsque le problème est survenu.

Fenêtre? Exemple 1. Fenêtre du chapitre [Story]. 2. Fenêtre de la planche [Page]. 3. Autres
Calque? Exemple 1. Nom du calque [Layer], 2. Calque de case [Panel]. 3. Calque pixel [Raster]. 4.Autres
Palette? Exemple 1. Palette des Outils [Tool]. 2. Palette des options de l'outil [Tool Options].
3. Palette du calque [Layer], 4.Autres

3. Endroit et situation où le problème est survenu
[Autrement dit, le problème est survenu où et quand?]

1. Sur "..." partie de l'écran
2. Lorsque j'ai fait "..." cette opération
3. Cette partie
4. a résulté dans ces conditions
5. Les opérations ayant suivi cela

4. La fréquence du problème
1. Toujours, 2. Souvent, 3. Aléatoire, 4. Une seule fois